Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

DVD La același preț

JOC FULL! ARX FATALIS + WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Aprilie 2006

13,5 LEI NOI (135.000 LEI)

SAUROANE, DĂ-TE PRINS!

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Sau ce se întâmplă când EA face un joc cu adevărat bun

LASĂ-ȚI MAȘINA ÎN GARAJ!

TOCA RACE DRIVER 3 THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

Cursele legale, mai pasionante ca niciodată

CA LA CARTE!

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

O aventură scoasă direct din coșmarurile lui HP Lovecraft



preview 18

GUILD WARS: FACTIONS



review PS2 60

BLACK



test comparativ 68

MULTI MULTIMEDIA

DEMOS FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS ■ SPELLFORCE 2 - SHADOW WARS ■ UBERSOLDIER ■ WWII TANK COMMANDER **MODS** BLACK & WHITE 2 MOD TOOLS ■ MINERVA METASTASIS 1 & 2 (HL2) ■ WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY SDK 2.60 **FILME** BATTLEFIELD 2: EUROFORCE ■ COMPANY OF HEROES ■ DRIVER: PARALLEL LINES ■ HITMAN: BLOOD MONEY ■ RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS ■ TOMB RAIDER LEGENDS **UTILITARE** ATI Catalyst 6.3 cu Control Center ■ NVIDIA ForceWare 81.98 ■ iTunes 6.0.4.2



Supports
intel
VIIV
Ce este Viiv™?
Tehnologia Intel® Viiv™ - cea mai bună platformă pentru Digital Home Entertainment
Acum poţi controla chiar din camera de zi muzica, filmele, jocurile şi pozele oferite de o gamă largă de furnizori de servicii certificaţi pentru tehnologia Intel® Viiv™
Pentru o platformă Intel® Viiv™ complet funcţională sunt necesare produse hardware şi software suplimentare. Pentru mai multe informaţii despre componentele necesare vizitaţi http://www..intel.com/personal/desktop/viiv.
GIGABYTE, Give Me VIIV
Create, Share, Enjoy !
Placă de bază GIGABYTE Viiv™
GA-8I945GMH-RH
Intel® 945G Express + ICH7-DH
• Este compatibilă cu tehnologia Intel® Viiv™
• Este compatibilă cu procesoarele Intel® Pentium® D/Pentium® 4
• Oferă suport pentru memoriile de tip Dual Channel DDR2 667MHz
• Integrează noua interfaţă de stocare SATA 3Gb/s
• Oferă o experienţă grafică deosebită cu Intel® GMA950
• Este dotată cu interfaţă pentru reţea Intel® 82573L PCI Express Gigabit Ethernet
• Este dotată cu un modul de sunet pe 8 canale High Definition Audio
Intel® 945G EXPRESS CHIPSET
GIGABYTE Cares!
RoHS
Green Computing
VIIV Support
Intel GMA950
Dual Core Processor
Dual Channel DDR2 667
PCI-Express
Gigabit LAN
IEEE 1394
Pentru mai multe informaţii, vă rugăm să contactaţi distribuitorii noştri:
ASESOFT Distribution SRL
Tel: 4021 - 211.18.56
Fax: 4021-212.10.10, 4021-212.12.50
CARO GROUP
Caro Group
Tel: 4021 - 3137109; 3137110; 3137111
www.caro.ro
elko
ELKOTech România
Tel: 4021.224.60.94/95/96
Fax: 4021.224.60.97
www.elko.ro
ultra PRO
K Tech Electronics
Tel: 4021.224.45.35;
Fax: 4021.224.55.87
www.ultrapro.ro
Important
Produsul îşi pierde garanţia dacă este modificat sau reparat fără acordul GIGABYTE. Specificaţiile şi fotografiile pot fi modificate fără o notificare prealabilă. Toate denumirile şi produsele sunt mărci înregistrate ale companiilor respective.
GIGABYTE™
TECHNOLOGY

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactor-șef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

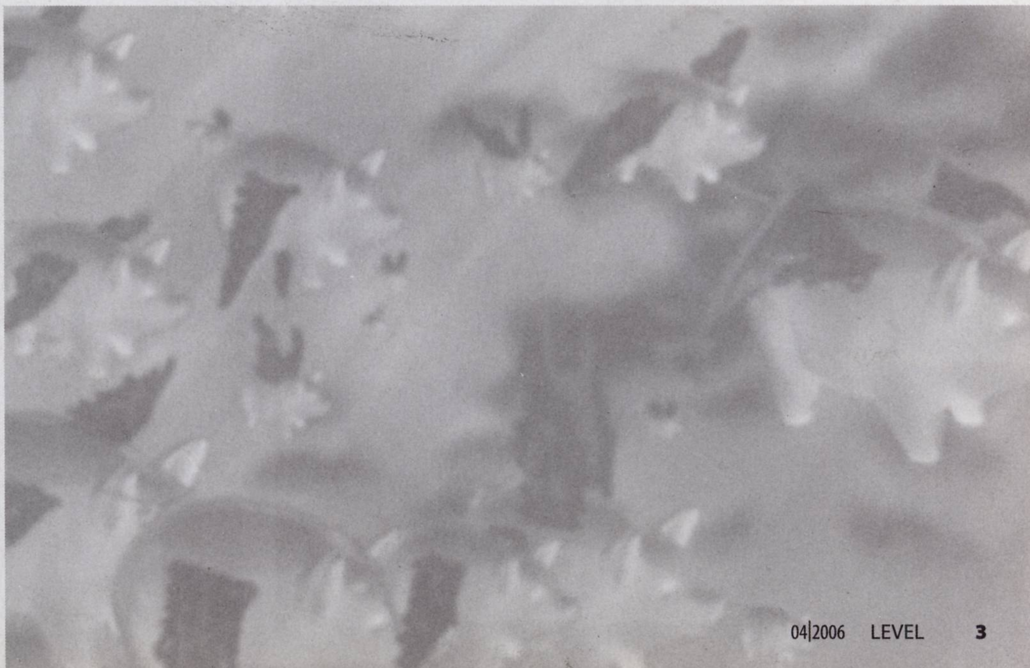


ÎNTR-O RĂSTURNARE NEAȘTEPTATĂ de situație, Iadul a înghețat. Reporterii de la fața terenului povestesc despre tragicul moment în care Satanailă a deschis, ca în fiecare dimineață, site-ul BusinessWeek Online. Ceașca de cafea i-a tremurat în mână și, simțind sfârșitul năvălind peste el, a mai reușit să spună doar „EA face ce...?!!". Iar acum pinguinii sunt regi peste fostele cazane cu smoală.

Pe scurt, articolul (www.businessweek.com/magazine/content/06_12/b3976086.htm) care a provocat o asemenea catastrofă vorbește despre mult iubitul nostru lider mondial în ale distribuției de jocuri, și anume Electronic Arts. Dacă voi, la fel ca mine, credeați că EA o duce numai bine ca urmare a nenumăratelor jocuri cu Harry Potter, Sims și NFL, apăi aflați că situația nu e chiar atât de roz. Aparent, pierderile din ultima vreme i-au făcut pe cei de la EA să se gândească la o nouă strategie care, fiți atenți!, presupune renunțarea treptată la jocurile luate după licențe populare (un Harry Potter, un James Bond, un Lord of the Rings...) și cele sportive în favoarea jocurilor noi și originale. Spore-ul lui Will Wright este dat ca exemplu de ceea ce vrea EA de la viitor. Cel puțin un titlu original pe an, zic ei, și 50% din jocurile lor să fie bazate pe idei noi. Șefii EA declară chiar că vor avea mai multă grijă de angajați, ca să le meargă mintea, să vină cu proiecte bune și să le iasă și lor iar banul.

Intenția celor de la EA este lăudabilă și pare perfect normală unora ca noi, însă eu unul îmi rezerv dreptul de a fi sceptic, din moment ce este încă doar la nivel de vorbe. Îmi voi cumpăra însă încă o pereche de mănuși, în caz că...

■ Mitza



cuprins cd/dvd

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
2. Black
3. ToCA Race Driver 3



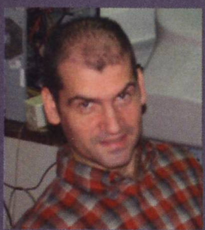
cioLAN
1. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
2. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
3. Lemmings



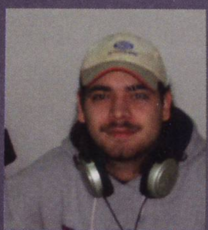
BogdanS
1. Apple iPod Video
2. Epson EMP-TWD1
3. Logitech diNovo Media Desktop Laser



Locke
1. Galactic Civilizations 2: Dread Lords
2. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
3. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II



Marius
1. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
2. ToCA Race Driver 3
3. Galactic Civilizations 2: Dread Lords



Rzarectha
1. ToCA Race Driver 3
2. Rugby 06
3. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



KiMO
1. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
2. ToCA Race Driver 3
3. MINERVA: Metastasis

Demo

Air Conflicts
Full Spectrum Warrior: Ten Hammer (DVD)
Scratches
Spellforce 2 - Shadow Wars (DVD)
Ubersoldier (DVD)
Warpath
WWII Tank Commander (DVD)

MODs

Black & White 2 Mod Tools
MidEast Crisis (DVD)
MINERVA Metastasis 1 (DVD)
MINERVA Metastasis 2 (DVD)
Wolfenstein: Enemy Territory SDK 2.60 (DVD)

Media

Filme

Battlefield 2: Euroforce, Billy and Mandy (DVD), Blazing Angels (DVD), Company of Heroes (DVD), Daxter (DVD), Deadrising (DVD), Driver: Parallel Lines (DVD), Far Cry Instincts: Evolution (DVD), Ghost Recon: Advanced Warfighter (DVD), Hitman: Blood Money (DVD), Lord of the Rings Online (DVD), Paraworld (DVD), Prey (DVD), Rise of Nations: Rise of Legends (DVD), Stay Alive, Stranglehold (DVD), Soul of the Ultimate Nation (DVD), Superman Returns, Tomb Raider Legends (DVD), Urban Chaos: Riot Response, VISA Championships - Torino 2006 (DVD), Warfront, Warpath (DVD), X-Men: The Last Stand (DVD)

Imagini

Condemned: Criminal Origins
Half-Life 2: Episode 1
Two Worlds

Screensaver

The Regiment

Wallpapers

Guild Wars: Factions
Battle for Middle-earth II
Rise of Nations: Rise of Legends

Antivirus

AntiTrojan Elite 3.5.6
BitDefender Professional Plus 9.0 (DVD)
Kaspersky Antivirus Personal 6.0.0.297b RC12 (DVD)

DRIVERE

ATI Catalyst 6.3 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 81.98 (DVD)

Freeware

AdobeReader 7.0.7 (DVD)
ATITool 0.25 Beta 14
BitComet Acceleration patch 3.6
Eve Character Manager
iTunes 6.0.4.2 (DVD)
Opera 9.00.8265
Total Commander PowerPack 1.7 (DVD)
XP Codec Pack 1.3.2 (DVD)

Patch

Age of Empires III v1.05
Arx Fatalis - texture fixes v2
Battlefield 2 v1.21 (DVD)
LOTR: The Battle for Middle-earth II 1.01
StarWars: Empire at War v1.2
The Regiment v1.01
Wolfenstein: Enemy Territory v2.60 (DVD)

Shareware

PowerStrip 3.64.547 Beta
ShareAlarmPro 1.6.0
SpyBlocker 9.2
Style XP 3.16 (DVD)
WinAce 2.6.1

EXTRA

Level CD/DVD Finder
Dink Smallwood (versiune completa)
Wolfenstein: Enemy Territory (versiune completa) (DVD)

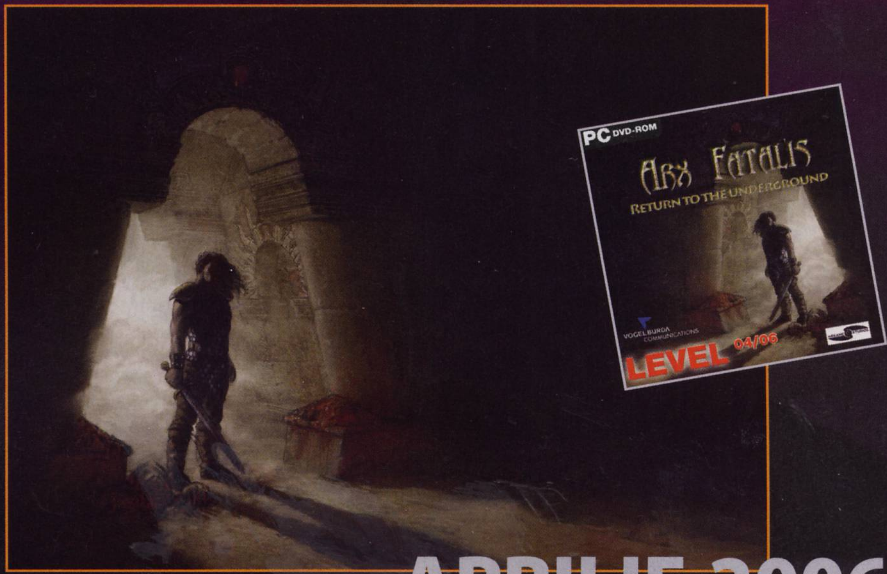
NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.
Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor.
Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.
CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).
Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.
Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.
ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!! – Arx Fatalis

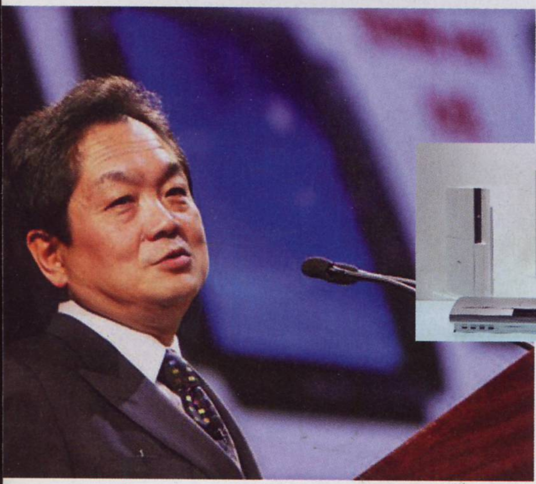
Dovadă clară a faptului că nu ai nevoie de soare şi munţi ca să faci un RPG bun, ARX Fatalis ne-a lovit, în momentul apariţiei, exact unde trebuie. Mulţumită şi câtorva detalii de gameplay inspirate de celebra serie Ultima Underworld, ne-am adus cu plăcere aminte că, totuşi, e bine sub pământ! Cei care nu l-au gustat în momentul apariţiei au acum şansa de a se adânci într-unul dintre cele mai bune RPG-uri ale ultimilor ani. Să ardă torţele!





APRILIE 2006

PLAYSTATION 3 SE LANSEAZĂ ÎN NOIEMBRIE



După ce zvonurile că PS3 se va lansa în Japonia în noiembrie au agitat ca niciodată spiritele (anunțul neoficial i-a dus pe toți cu gândul la amânarea până în 2007 a lansării consolei în Europa și America de Nord, ceea ce ar fi însemnat o imensă victorie pentru Microsoft și al lor Xbox360), iată că a venit anunțul oficial și final, direct din gura lui Ken Kutaragi, șeful diviziei de jocuri la Sony: PlayStation 3 se va lansa în noiembrie 2006, concomitent în toate teritoriile.

Alte detalii:

☞ Sony și-a propus să producă 1 milion de unități pe lună, sperând să ajungă în martie 2007 la 6 milioane de console (ceea ce oricum înseamnă că se va confrunta cu aceeași problemă a cererii mai mari decât oferta de care s-a lovit și Xbox360)

☞ Consola va dispune de un HDD de minimum 60 GB

☞ Un sistem de operare bazat pe Linux va fi pre-instalat pe toate consolele

☞ Serviciu online gratuit

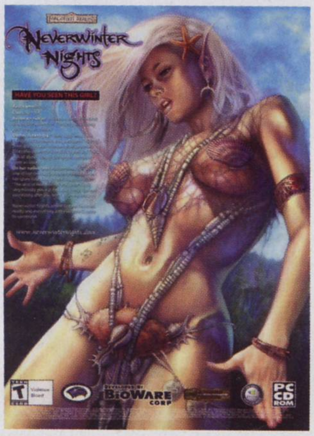
☞ Toate jocurile vor fi livrate pe Blu-Ray

☞ Consola va fi compatibilă cu jocurile de pe PlayStation 2 și PSOne

☞ Dev kit-urile finale vor fi trimise către producători în iunie 2006

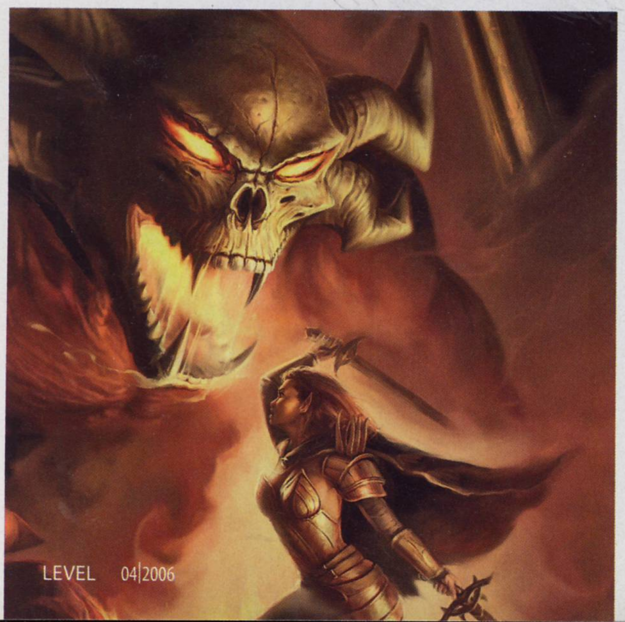
Pe lângă toate cele declarate de Sony, acest anunț stabilește și data de lansare pentru Halo3, pe care Microsoft îl ține special pentru a "săpa" lansarea PS3-ului.

BIOWARE O DĂ PE MMO-URI



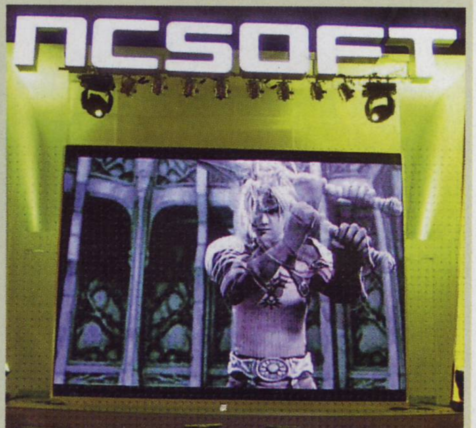
Într-o dimineață, BioWare a adulmecat puțin piața jocurilor, a simțit un iz puternic de MMO și a poftit îngrozitor de tare. Atât de tare încât a deschis un nou studio pe pământ american (Austin, Texas) și a început recrutările. "Căpeteniile" triburilor de pălmași care vor trudi pe tarlaua studioului din Austin sunt Richard Vogel și Gordon Walton, doi inși unși cu toate alifiile MMORPG-istice. Vogel are la bord aproape 15 ani de experiență (Sony Online Entertainment Austin și Origin) în materie de MMORPG-uri, iar Walton și-a făcut "stagiul" la Electronic Arts și Sony Online Entertainment.

Această mutare este perfect normală în condițiile în care Blizzard face tone de bani cu World of Warcraft, însă marchează și intrarea pe această piață a unuia dintre cei mai experimentați producători de RPG-uri. Cu alte cuvinte, cei de la Blizzard s-ar putea să aibă o concurență cu adevărat puternică de acum înainte. Hai, să scandăm împreună: Neverwinter Nights Online!



UN NOU (SPACE?)MMORPG DE LA NCSOFT





Un nou MMORPG anunțat nu mai reprezintă de la o vreme un lucru special. Însă când acesta vine de la liderul pieții mondiale în materie de MMORPG-uri, NCSoft (Blizzard îi poate mânca din palmă), lucrurile devin interesante. NCSoft este distribuitorul City of Heroes/Villains, Guild Wars, Lineage 1 și 2, respectiv Auto Assault și, în curând, al lui Tabula Rasa dacă se va mai face vreodată. Se pare că lucrurile îi merg foarte bine deoarece a semnat un contract cu producătorul american Spacetime Studios pentru a produce un nou MMORPG al cărui nume este deocamdată un mister. Având în vedere specialitatea studioului de producție, probabil că va fi pe teme SF.

Dacă vă întrebați cine sunt Spacetime Studios, atunci vă putem spune că sunt un grup de veterani, ex-producători ai jocurilor Wing Commander, Star Wars: Galaxies sau Privateer. Așa că vom specula un pic și vom zice că e posibil să avem ceva în genul Eve Online... suntem siguri că vom afla în curând.

LEVEL TOP 10

MARTIE 2006

Joc	Puncte
1. World of Warcraft	**121**
2. Need for Speed: Most Wanted	**75**
3. Prince of Persia: The Two Thrones	**68**
4. Call of Duty 2	46
5. Star Wars: Empire at War	40
6. Quake IV	17
7. Marc Ecko's Getting Up	12
8. City of Villains	6
9. Rainbow Six: Lockdown	5
10. 25 to Life	2

Top preluat de pe www.level.ro

GOTHIC III VINE ÎN SEPTEMBRIE

Deşi se vehiculaseră nişte date ceva mai apropiate de primul trimestru al anului 2006, iată că anunţul oficial de la JoWooD clarifică lucrurile: mult aşteptatul Gothic III ne va lovi în luna septembrie a acestui an. Deşi mulţi au luat această ştire ca pe o amânare, adevărul



este că JoWood nu a anunţat niciodată oficial o altă dată de lansare. În plus, anunţul plasează Gothic III tocmai bine, la câteva luni depărtare de lansarea lui Oblivion. Dacă ar fi fost lansate într-un interval de timp mai scurt, aceste două cele mai aşteptate RPG-uri ale anului ne-ar fi mâncat tot timpul şi cine ştie ce s-ar fi ales din noi...



INFORMAŢII REFERITOARE LA DVD-UL LEVEL DIN LUNA MARTIE 2006

Pentru cei care au optat pentru ediţia cu DVD a LEVEL, unele informaţii referitoare la instalarea jocului sunt necesare. Jocul nu se poate instala în mod direct de pe DVD, din cauza unui bug al setup-ului scăpat de producători. Iată alternativele:

1. Se copiază directorul jocului de pe DVD pe hard disk în orice locaţie doriţi şi se rulează jocul de acolo cu X2.exe. Directorul jocului se găseşte pe DVD, program files\egosoft\X2-The Threat.

2. A doua opţiune este copierea întregului conţinut al DVD-ului pe hard disk şi rularea setup-ului din locaţia respectivă.

3. Mai există şi posibilitatea copierii doar a kit-ului jocului. Elementele care alcătuiesc acest kit sunt directoarele \DirectX9, \FanFiction şi \program files. Fişierele sunt 0x0418.ini, instmsia.exe, instmsiw.exe, online Registration.url, setup.exe, setup.ini, wmfdist.exe, X2_START.exe, X2Icon.ico, X2-THE THREAT.msi.!

URMĂTORUL JOC DE LA ROCKSTAR! VIOLENŢĂ! SEX! CITIŢI PENTRU MAI MULTE DETALII!

Cei de la Rockstar au anunţat cel mai nou proiect al lor, primul pentru următoarea generaţie de console, un joc exclusiv pentru Xbox360, care este complet diferit de ceea ce vă aşteptaţi.

Nu, nu este vorba despre GTA4. Da, vor fi femei în joc, toate îmbrăcate în uniformă (kinky!) şi transpirate de atâta efort.

Doamnelor şi domnilor, Rockstar lucrează la un joc de Ping Pong!!! Nu este o glumă, este cât se poate de real.

Cei de la Rockstar se jură că este vorba de un proiect extrem de ambiţios, în care şi-au pus cu toţii mari speranţe, dar ne întrebăm totuşi cât de mare a fost influenţa scandalului Hot Coffee asupra luării deciziei de a face un joc care să nu supere pe nimeni. Deşi, dacă stăm să ne gândim bine:



1. Dacă e cineva care poate să facă un joc de Ping-Pong interesant, credem că Rockstar este acela.

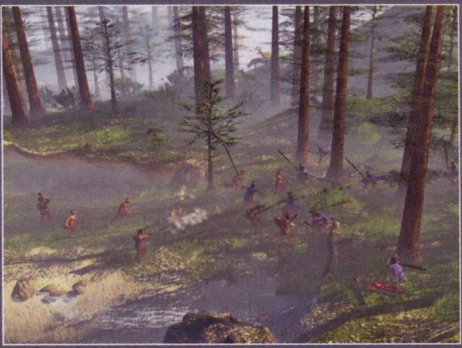
2. Poate descoperă cineva un mod prin care îţi vei putea omorî adversarul cu mingea şi vei colecta bani de protecţie de la colegele din competiţie.

Vom trăi şi vom vedea. Oricum, Microsoft merită luat peste picior pentru simplul fapt că, în loc să obţină exclusivitate pentru GTA4, s-a trezit cu un joc interesant, dar care totuşi nu e ceea ce ne-am fi aşteptat de la două companii atât de mari şi de importante.



EXPANSION AGE OF EMPIRES III

Microsoft Game Studios şi Ensemble Studios au anunţat cu mult entuziasm primul expansion Age of Empires III, programat pentru sfârşitul acestui an. Aceasta poartă numele de WarChiefs şi promite trei civilizaţii amerindiene (inclusiv Iroquois Confederation), elemente de gameplay noi şi o campanie single player. Noi le urăm numai bine şi sperăm că o să le iasă mai bine decât colegilor de la Mad Doc Software cu al lor expansion pentru Empire Earth II.







SID MEIER, DE TREI ORI SID MEIER. AŞADAR, SID MEIER

Pentru a sărbători introducerea lui Sid Meier în Walk of Fame, o distincţie acordată celor mai influenţi oameni din industria de jocuri, cei de la 2K Games au dat un chef cât să ne sară memoriile din loc. Cu aceeaşi ocazie, tot cei de la 2K Games au anunţat nu mai puţin de trei jocuri produse de Sid Meier (sau bazate pe unul dintre titlurile acestuia).

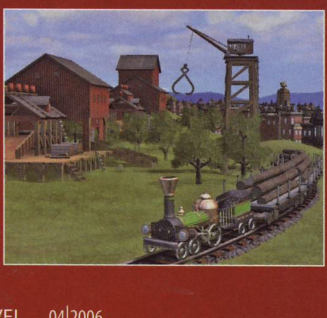


Primul, Sid Meier's Civilization IV: Warlords, este un prim expansion pentru Civilization IV, jocul anului în 2005 în opinia noastră, care recreează unele dintre cele mai importante evenimente militare, dându-ţi şansa de a schimba cursul istoriei. Expansion-ul va veni cu şase scenarii nou nouţe, precum şi cu o nouă unitate, puternicul „Warlord".

Cel de-al doilea joc, CivCity: Rome, este un city builder care îţi dă posibilitatea de a transforma un sătuc amărât într-un impozant oraş imperial. Cei fascinaţi de romani vor găsi toate clădirile pe care le-au visat când se credeau Cezar, iar restul, sperăm noi, vor găsi un joc care să nu terfelească numele lui Sid Meier.



Nu în ultimul rând, avem Sid Meier's Railroads! Da, da... Dacă încă îţi mai place să te joci cu trenuleţe în miniatură şi să zbieri CIUUU CIUUU când trece personalul pe lângă tine, închină-te zeilor, pentru că nimeni altul decât Sid Meier a pus ochii pe pasiunea ta. Jocul vine cu mai toate modelele de locomotive realizate vreodată, pe care le vei folosi pentru a-ţi pune pe picioare un imperiu al transporturilor feroviare. Ai grijă însă la competiţie, pentru că aceasta va exista şi va fi acerbă. Sună atât de bine încât ne aduce aminte de Transport Tycoon.



PARTENERIAT WEBZEN & RED 5 STUDIOS

Veşti bune pentru fanii MMORPG-urilor, deoarece Red 5 Studios, echipa alcătuită din foşti angajaţi Blizzard (creiere care au contribuit substanţial la realizarea lui World of Warcraft), a semnat un acord de distribuţie cu Măria Sa WEBZEN (SUN şi HUXLEY). Aceştia din urmă urmează să ne ofere viitoarele creaţii ale nou-născutului Red 5, care de curând a semnat un acord cu Offset Software, ce-i va permite să folosească superbul Offset Engine la realizarea unui nou MMO.



TAKE-TWO PUNE MÂNA PE DUNGEON SIEGE

Într-o mişcare cu totul neaşteptată, cei de la Take-Two au anunţat că au preluat distribuţia seriei Dungeon Siege, „poziţie"



ocupată până acum de Microsoft. Motivele pentru care Microsoft nu mai controlează drepturile de distribuţie asupra seriei Dungeon Siege nu sunt clare deocamdată, dar nu ne-ar mira ca acestea să se datoreze cifrelor realizate de Dungeon Siege II. Cum însă nu le ştim exact pe acestea, putem numai să speculăm...

Anunţul a fost însoţit de alte două decizii oficiale... Am aflat astfel că cei de la Gas Powered Games lucrează la un expansion pentru Dungeon Siege II (numit Broken World, care va include o nouă campanie, o nouă rasă, noi item-uri, un nou sistem de dezvoltare a personajelor multi-class), precum şi la un nou joc Dungeon Siege destinat consolei PSP (numit Throne of Agony, produs de către SuperVillain Studios). De asemenea, se conturează din ce în ce mai clar posibilitatea ca un joc Dungeon Siege să îşi facă în curând apariţia şi pe consolele din grupa mare.

Sperăm sincer ca aceste schimbări să nu modifice decât în bine viitorul unei serii căreia i-am sacrificat fiecare cel puţin câteva nopţi albe.



CÂŞTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - FEBRUARIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ŞI LEVEL

O nouă tragere la sorţi a desemnat câştigătorii tombolei „Merită să joci ORIGINALE", organizată de **Best Distribution** şi **LEVEL**. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceţi pentru a participa la acest concurs este să achiziţionaţi jocurile originale, consolele şi accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution şi să completaţi taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Înainte de felicitări, iată lista celor care vor primi bunătăţi gameristice direct acasă:

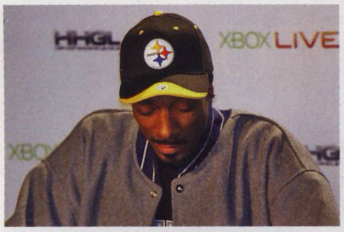
- Jocul original **The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth II** a fost câştigat de Mircea Dragoş Mateoc din Timişoara (care a achiziţionat jocul The Sims 2 Nightlife).
- Un **abonament pe 12 luni** la revista LEVEL a fost câştigat de Cristian Gheorghe Sandu din Galaţi (care a achiziţionat jocul Quake II).
- Banii necesari achiziţionării jocului **Grand Theft Auto San Andreas** - PC DVD-ROM (160 lei - 1.600.000 lei vechi) îi vor fi returnaţi lui Dragoş Mănescu din Bacău.
- Un **SUPER tricou** cu **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** a fost câştigat de Suad Ljajic din Timişoara (care a achiziţionat jocul World Tour Soccer - Challenge Edition).
- 2 seturi de câte 2 **MEGA postere** cu jocurile True Crime: New York City şi Gun au fost câştigate de Gheorghe Marius Roman din Piteşti (care a achiziţionat jocul FIFA 06) şi de Alexandros Charangioni din Bucureşti (care a achiziţionat jocul The Sims 2 University).

Din nou, FELICITĂRI tuturor câştigătorilor, precum şi celor care au trimis taloane completate corect şi complet. Nu uitaţi că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorţi anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziţie la numărul de telefon 021-408.30.90.

SNOOP DOGG PROPUNE SĂ DĂM MUCU'

Într-o conferință ținută cu ocazia meciului All Star din NBA, celebrul Snoop Dogg și-a anunțat intenția de a porni o ligă profesionistă de jocuri. No, you have not been punked, e pe bune! Liga va purta numele de Hip-Hop Gaming League (al cărei șef va fi, bineînțeles, Snoop), se va axa numai pe jocuri de sport (pentru console) și nu îi va primi ca membri decât pe celebritățile din lumea hip-hop-ului (sau apropiate de ea). Printre cei înscriși deja se află Methodman (Wu-tang Clan), B-Real (Cypress Hill) și alți câțiva băieți veseli pe care îi puteți vedea pe site-ul oficial al ligii (http://hhgl.ggl.com).





F.E.A.R. CONTINUĂ, DAR CU ALT NUME





Monolith Productions a anunțat că lucrează la continuarea FPS-ului său de mare succes, pentru PC și console din noua generație.

Însă lucrurile sunt mai complicate decât atât... Astfel, Monolith a fost cumpărat în 2004, în timp ce lucra la F.E.A.R., de către Warner Brothers Interactive Entertainment, dar drepturile asupra numelui de F.E.A.R. au rămas la Vivendi Universal (care se pare că are propriile planuri pentru acest joc). Chiar dacă numele nu îi mai aparține și, drept urmare, noul joc se va numi altcumva (let us guess, FEAR 2?), dreptul asupra personajelor și a lumii din F.E.A.R. a rămas la Monolith, ceea ce îi asigură posibilitatea continuării poveștii fără nicio restricție.

O lume nebună, nebună... Însă nimic nu contează atâta timp cât vom avea cel puțin încă un joc de calitate. Dacă sunt două, și mai bine!

THE MOVIES MERGE MAI DEPARTE

Deși recenta știre că o parte din angajații Lionhead vor fi puși pe liber a dat frâu liber zvonurilor care anunțau încetarea suportului pentru The Movies (suport vital pentru acest excelent joc), Activision și Lionhead au anunțat că se lucrează la un expansion pentru acesta. The Movies: Stunts and Effects aduce pe platourile de filmare un nou personaj, cascadorul, precum și noi efecte speciale, noi tehnologii și seturi nou nouțe. Data de lansare este plasată în primăvara acestui an, așa că dacă apare jocul înainte de știrea asta, nu e vina noastră... Oricum, vești bune pentru comunitatea creată în jurul acestui joc. Și Spielberg cred că e în extaz...





BLACK & WHITE 2 NE MAI VREA ÎNCĂ O DATĂ ZEI

Deși jocul nu a avut succesul scontat (atât la critici, cât și la vânzări), cei de la Lionhead par să țină cu dinții de această serie. Probabil Molyneux speră ca, odată și odată, B&W să devină jocul pe care și l-a dorit... Dar să lăsăm asta la o parte și să vedem despre ce este vorba în acest expansion. În primul rând, va purta numele de Battle of the Gods și va veni cu o nouă creatură, două zone noi și patru miracole noi. De asemenea, vom avea parte de șase provocări noi și de multe alte noutăți, după cum promit producătorii. Data de lansare este planificată a fi tot prin primăvară, la fel ca și la The Movies, așa că nu mai continuăm cu alte explicații.





WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING ANUNŢAT OFICIAL

Deşi se ştia de mai mult timp că cei de la Mythic Entertainment (cunoscuţi pentru MMO-ul Dark Age of Camelot) lucrează la un MMO în universul Warhammer, iată că a venit şi anunţul oficial, precum şi primele detalii (plus screenshot-uri) din joc. Astfel, Warhammer Online: Age of Reckoning (pe scurt WAR... şi nu, nu este singura asemănare cu WOW) promite un joc plin de violenţă, în care luptele PvE şi PvP se vor îmbina armonios de dimineaţă până seara, iar bătăliile pe scară largă RvR (Realm vs. Realm) vor ţine capul de afiş. Având în vedere experienţa celor de la Mythic, precum şi faptul că vorbim aici despre un univers cum nu se poate mai interesant (căruia i se potriveşte ca o mănuşă conceptul de MMO), s-ar putea să avem de-a face cu unul dintre cele mai promiţătoare jocuri online din viitor. Însă nu putem să scăpăm de impresia că WAR seamănă prea mult cu WOW... Cel puţin aşa am zice după ce am analizat atent imaginile din joc.





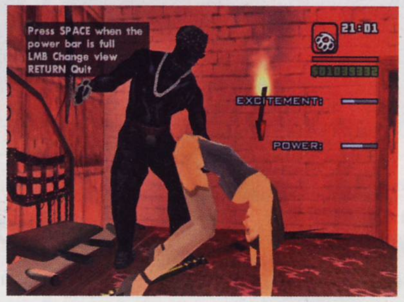
SE VOR LANSA — APRILIE 2006

Joc	Distribuitor
Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari
SpellForce 2 - Shadow Wars	JoWooD
Guild Wars Factions	NCsoft
Half-Life 2: Episode 1	EA
Heroes of Might and Magic V	Ubisoft
Resident Evil 4	Capcom
2006 FIFA World Cup Germany	EA
Rogue Trooper	Eidos

GTA NU DĂUNEAZĂ DELOC PORTOFELULUI



Ca o dovadă că seria GTA este cel mai important nume din ograda Take-Two, compania a anunţat recent că a semnat un contract de exclusivitate pe trei ani cu zece dintre cei mai importanţi membri ai echipei de la Rockstar care au lucrat la această serie. Perfect normal, însă suma pe care a plătit-o Take-Two se ridică la nici mai mult, nici mai puţin de 25 de milioane de dolari. Pentru zece oameni, reţineţi. 14,8 milioane de dolari au fost deja „înmânaţi" fericiţilor sub forma unor acţiuni la Take-Two, urmând ca restul de 10,2 milioane să ajungă în buzunarele celor zece în următorii doi ani. Acum, decizia ni se pare un pic cam riscantă, având în vedere că situaţia financiară a Take-Two nu este tocmai roz (din cauza scandalului Hot Coffee, produs de acelaşi omniprezent GTA) şi a-ţi pune încrederea şi, mai ales, banii, în doar câteva persoane, nu este foarte sănătos. Oricum, noi ne bucurăm pentru cei zece şi aşteptăm să creştem şi noi mari ca să punem mâna pe milioane şi milioane de dolari.





ACCLAIM S-A ÎNTORS

După ce numele şi logo-ul companiei au fost cumpărate în urma unei licitaţii desfăşurate anul trecut, noua companie Acclaim trece la fapte. Primul pas a fost lansarea unui nou site, unde putem să şi vedem primele două jocuri din noua eră Acclaim, 9Dragons şi Bots. Aceste două titluri vin să confirme scopul declarat de noii proprietari Acclaim, de a aduce MMO-urile asiatice în Europa şi America de Nord.

Vă aducem aminte că Acclaim şi-a închis porţile în septembrie 2004, ca urmare a pierderilor masive pe care le înregistrase compania. Ca să vă daţi un pic seama de situaţia disperată în care ajunsese Acclaim, se spune că tranzacţia prin care noii proprietari au cumpărat numele de Acclaim s-a ridicat la doar 100.000 de dolari.



ORIGAMI, ÎN SFÂRŞIT „DEZVELIT"

Proiectul Origami a stârnit vâlvă pe culoarele internetului, Microsoft reuşind să păstreze secretul asupra misterioasei jucării până la CeBIT, când, după luni de aşteptare, compania americană şi-a dezvăluit produsul. Un PC ultracompact pe care rulează Windows XP, dotat cu un touchscreen de mai mare frumuseţea şi conectivitate wireless, accesul fiind posibil prin Bluetooth şi Wi-Fi.

În afară de tastatură, Origami (denumit oficial, de Microsoft, Ultra-Mobile PC) oferă, se pare, tot ceea ce are mai bun un PC sau laptop:

- Un ecran touch-sensitive de 7 inchi care poate fi folosit cu ajutorul unui pix special sau prin simplă atingere. Pentru cei care nu vor să folosească pixul, Origami vine cu un program numit Dial Keys care afişează o tastatură standard de tip QWERTY în marginile inferioare ale ecranului, numai bine pentru degetele utilizatorului.

- Au fost anunţate până acum două modele de la producători diferiţi (Samsung şi Asus), care vor fi lansate în primăvara acestui an.





- Sistemul de operare va fi o versiune completă de Windows XP cu un nou program numit Windows Touch Pack, destinat controlării funcţiilor touchscreen-ului. Versiunile viitoare vor suporta şi Windows Vista, mult aşteptatul sistem de operare de la Microsoft, ce va fi lansat în a doua jumătate a acestui an.

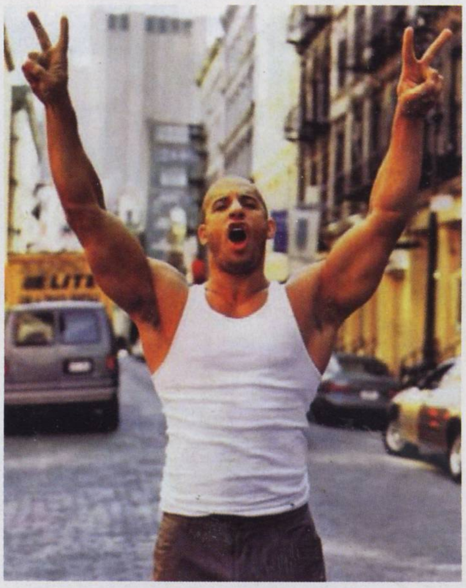
- Ecranul este lat, luminos şi foarte vizibil, chiar şi în condiţii de iluminare ridicată.



- Bateria va ţine între 2,5 şi 3 ore (foarte, foarte puţin, spunem noi), iar capacitatea hard diskului este de 60 GB.

Preţul jucăriei va oscila, din spusele oficialilor, între 600 şi 1000 de dolari, în funcţie de model.

VIN DIESEL SE ÎNTOARCE PE "PLATOURI"

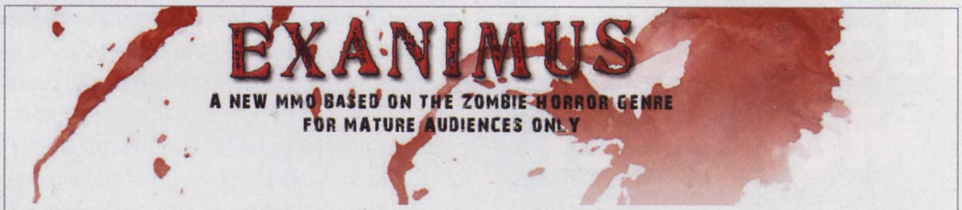


The Chronicles of Riddick a fost doar începutul pentru Vin Diesel, actorul şi fondatorul Tigon Studios, care va colabora cu Midway, MTV Games, MTV Films şi Paramount Pictures pentru a realiza un nou film şi un nou joc pe scheletul unei noi francize: The Wheelman.

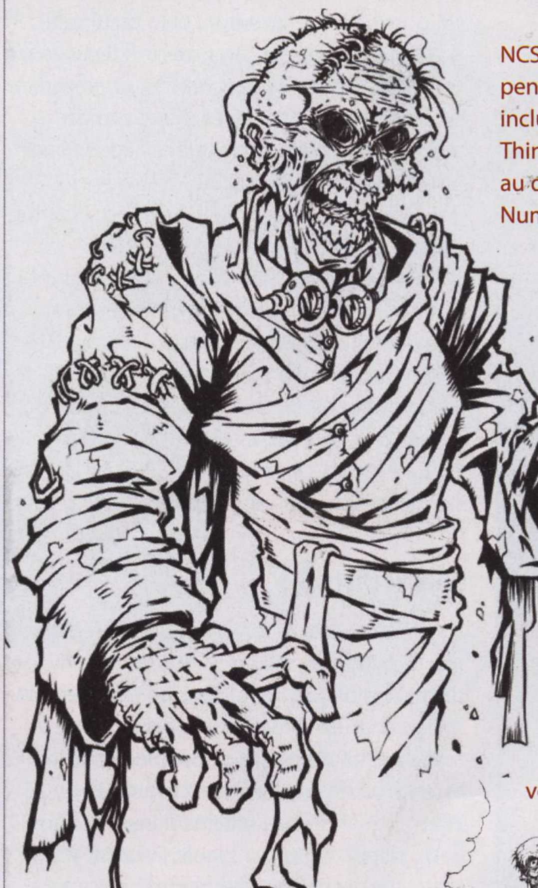
Actorul va interpreta, atât în film, cât şi în joc, rolul unui fost şofer de cursă "lungă" care se întoarce la volan pentru a salva o don'şoară de poftele borfaşilor.

"We intend to create a broad–racing experience, simultaneously developing entertainment properties across a number of mediums, with Vin Diesel right at the center of it all," a mai declarat CEO-ul de la Midway, David Zucker.

Staţi că sună cunoscut... Erm, Driver?!



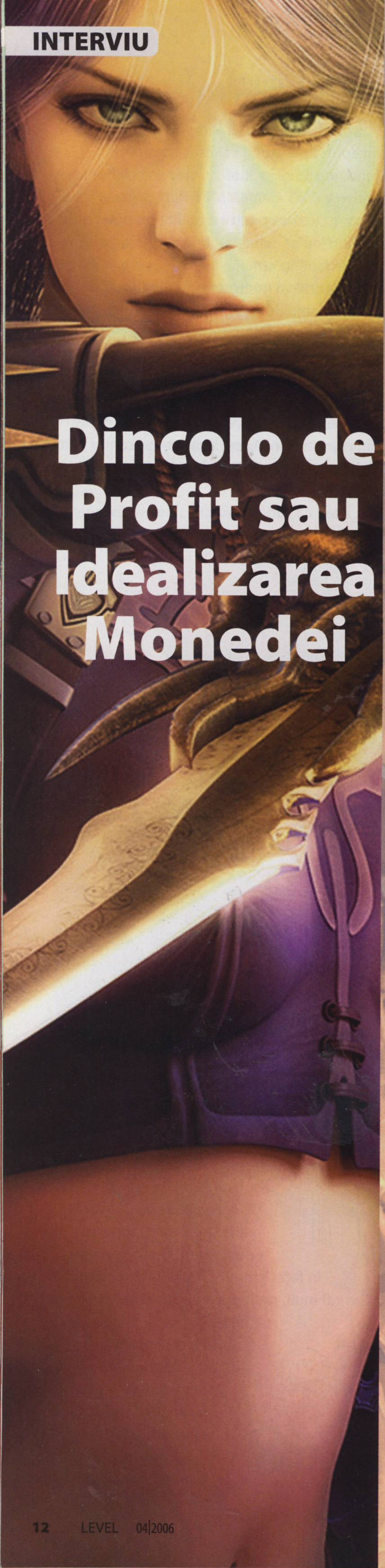
MMO CU ZOMBIE! CREEEEEERRR!!!



La doar câteva zile după ce băieţii de la NCSoft ne spuneau că cea mai stupidă idee pentru un MMO pe care au auzit-o vreodată includea nişte zombie, iată că cei de la Thinking Man Studios vor să le arate că nu au dreptate, anunţând exact un astfel de joc. Numit Exanimus („fără viaţă", în latină, ca să ne simţim deştepţi), jocul va fi plasat într-o lume post-apocaliptică în care o mână de supravieţuitori încearcă să lupte împotriva armatelor de zombie. Partea frumoasă este că vei putea „activa" în ambele tabere, putând alege între a devora creier pane sau a da cu sapa în primul mort viu care îţi iese în faţă. Hmmm... Ceva ne spune că vor fi mult, mult mai mulţi zombie decât oameni.



Data de lansare încă nu este cunoscută, iar imagini din joc nu au fost date publicităţii. Dar noi aşteptăm... Un creier bun merită orice.



Dincolo de Profit sau Idealizarea Monedei



Aşa a început totul...

MARII DISTRIBUITORI DE JOCURI au tendinţa absolut naturală de a face tot posibilul să acapareze pieţele cele mai profitabile. Statele Unite, Europa de Vest şi Centrală, Asia sunt ceea ce în concepţia lor reprezintă o sursă inepuizabilă de profit. Însă aceste realităţi se schimbă. Vânzările scad liniar, de la an la an, deoarece piaţa se supraaglomerează. Interesul scade. Ce se întâmplă în rest, însă?

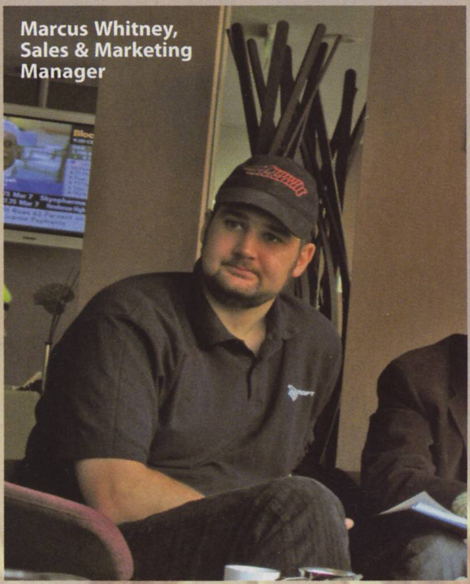
Istoric vorbind, cele mai mari profituri s-au realizat în momentul în care un producător sau distribuitor a pătruns în forţă pe o piaţă nouă, în dezvoltare, cu oferte specifice şi ţintite spre caracteristicile economiei locale. Nu poţi intra spre exemplu pe o piaţă ca a noastră cu jocuri ale căror preţuri depăşesc cu brio 40 de euro şi să te aştepţi să ai vânzări remarcabile. De asemenea, nu ai cum să pretinzi românului să plătească aceeaşi taxă lunară pentru un joc online ca şi vesticul, motivele nefiind cazul să le amintesc. Soluţia este să adaptezi preţurile şi calitatea distribuţiei la condiţiile locale şi cu siguranţă profiturile vor fi mult mai mari. Însă asta nu ţine de noi, ci de ei, şi singurul lucru pe care-l putem face este să îi convingem că merită să scadă preţul pentru noi pentru că practic nu au nimic de pierdut, eventual vor câştiga mai puţin. Asta este extrem de greu... dar iată că s-a făcut.

Noi frontiere

NCSoft este o companie sud-coreeană foarte puternică, având ca obiect de activitate distribuţia de jocuri online. Unele dintre cele mai cunoscute şi mai jucate jocuri online în acest moment aparţin companiei amintite. Este vorba despre Lineage, Lineage 2, Guild Wars, City of Heroes/Villains şi în viitor Tabula Rasa, respectiv Auto Assault. Evident, alte titluri sunt în proiect sau pe drum, însă asta vom afla într-un viitor mai mult sau mai puţin relativ. Ceea ce face atât de special NCSoft este faptul că sunt primii, din câte ştiu eu, care abordează într-un mod decis piaţa românească şi încearcă într-adevăr să-şi adapteze produsele şi politica de marketing la condiţiile de la noi. Şi cum cel mai uşor este de fapt nu să deschizi o divizie locală, ci să semnezi un contract cu o companie locală, NCSoft a ales TNT Games ca reprezentant oficial şi distribuitor unic, pentru că nimeni nu cunoaşte mai bine piaţa decât cei care trăiesc de pe urma ei. Reprezentanţii NCSoft au venit în România în vederea stabilirii termenilor acestui contract, ocazie cu care au fost de acord să aibă o mică discuţie cu presa locală. Desigur, aş putea prezenta această discuţie sub forma unui interviu, însă consider mai potrivit să sintetizez şi să vă prezint subiectele discutate într-o formă mai rapid accesibilă şi cu unele comentarii.

Pe fotolii

În primul rând, cei doi reprezentanţi ai NCSoft Europa care au participat la discuţii au fost Max Brown, Sales & Marketing Director pentru NCSoft Europe, şi Marcus Whitney, Sales & Marketing Manager. Au fost în mare parte foarte deschişi spre a ne oferi informaţii atât comune, cât şi mai sensibile. Alături de ei, reprezentanţii TNT Games şi Computergames.ro ne-au lămurit în limba noastră ce se va întâmpla de fapt. Este vorba despre aducerea în România a jocurilor online de la NCSoft. Cum Guild Wars oricum avea un preţ relativ scăzut şi nu necesita taxă, birul de joc lunar nu intră în mod special în discuţie decât prin a doua punere în scenă, Guild Wars: Factions. Acesta va avea un tratament special pentru români, ceea ce implică pentru prima dată în România posibilitatea de a face precomandă şi de a cumpăra de la


Marcus Whitney, Sales & Marketing Manager

distribuitorul local key-urile pentru versiunile precomandate. Mai departe, pentru restul jocurilor cu sistem clasic de plată, TNT Games va oferi prin site-ul său, respectiv prin computergames.ro, mai multe posibilităţi de plată odată cu diferite oferte. Cea mai interesantă şi mai valoroasă dintre opţiuni mi s-a părut cea legată de un card preplătit de 60 de zile cu care veţi putea juca orice joc de la NCSoft, fie că este Lineage 2, Auto Assault sau City of Heroes. Acest lucru este într-adevăr unic... nu ştiu ca altcineva în altă ţară să mai fi făcut aşa ceva. Evident, va trebui să vă cumpăraţi key-ul, respectiv clientul. În ceea ce


De la stânga spre dreapta până la mijloc: Silviu Stroe (Computergames.ro), şi Doru Răduţă (TNT Games)

priveşte plata cu cardurile noastre de salarii valabile în România, va fi şi acest tip de plată posibil prin intermediul TNT Games, însă este oarecum neclar deocamdată cum se va face asta (dacă se va putea plăti taxa lunară fără să cumpărăm un gamecard)... vom afla probabil la momentul oportun sau prin încercări. Concluzia în urma concretizării acestui contract este că TNT Games şi NCSoft au făcut un lucru bun, nu neapărat pentru ei, cât pentru comunitatea de gameri din România. Astfel de lucruri le permit românilor să plătească, pentru că una e să joci pe serverele pirat, iar alta pe cele legale, unde calitatea produsului este cea reală.

Detalii picante

Partea mai puţin „industrială" a întâlnirii ne-a oferit o serie de amănunte interesante. Spre exemplu, s-a pus problema lui Lineage 2, care este jucat la noi şi în Rusia pe servere ilegale. Max Brown ne-a dezvăluit că sunt în jur de 200 de mii de jucători pe aceste servere mai ales pentru că Lineage 2 nu este foarte accesibil acestei părţi a lumii, ceea ce NCSoft vrea să schimbe. Iată unele mici schimburi de întrebări şi răspunsuri.

Locke: Sunteţi de acord cu ideea că unui produs i se poate determina calitatea după cât este de piratat?

Max: Nu mă cita, însă o consider ca pe un compliment. Este ca atunci când cineva îţi fură maşina pentru că arată bine, lucru care ar trebui să te facă să te simţi bucuros de asta.

Locke: Sunteţi la curent cu faptul că Blizzard lucrează la un nou MMORPG?

Max: Da.

Locke: Probabil că ştiţi mai multe decât noi... (aşteptam să mai zică ceva, dar nu s-a întâmplat). Cum se pregăteşte NCSoft pentru a întâmpina acest nou produs?

Max: Da, ştim mai multe decât voi. NCSoft se pregăteşte pentru asta prin lansarea unor produse de calitate care-i vor asigura succesul. (Mă întreb ce alt MMORPG în afară de Diablo 3 ar putea lansa Blizzard.)

Locke: Aveţi o serie de MMO-uri foarte diverse. Va lansa NCSoft şi un MMO pe teme spaţiale, care să concureze cu Eve Online?

Max: Eve Online este un produs foarte bun şi deocamdată nu avem nimic de comentat (de menţionat faptul că, a doua zi, NCSoft a anunţat că va colabora cu firma unor experţi în jocuri spaţiale, Spacetime Studios, pentru a produce un nou MMORPG...).

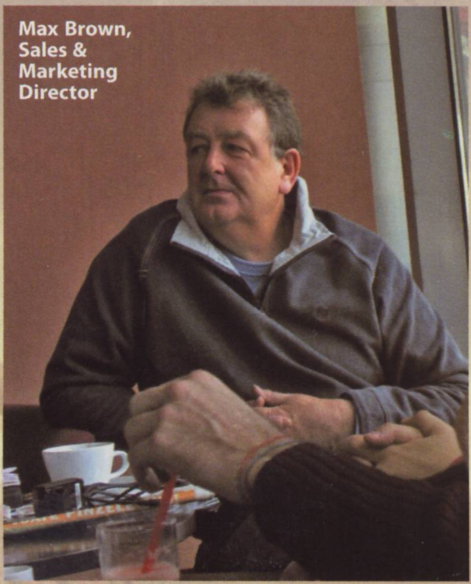
Locke: Câţi abonaţi are NCSoft în total la toate jocurile distribuite?

Max: E greu de spus...

Marcus: Numai Lineage 2 are în jur de 4,5 milioane... iar pentru restul nu am datele exacte.

Locke: Asta înseamnă că dacă ţinem cont şi de vânzările Guild Wars, practic sunteţi cea mai mare companie la nivel mondial în materie de MMO-uri.

Max: Da, cred că da... şi în continuare vom încerca să ne menţinem pe aceeaşi poziţie, pentru că nu vrem ca piaţa să fie dominată de Electronic Arts. (Menţionez că oamenii ăştia au un mare cui împotriva EA pentru că au amintit de vreo câteva ori de ei într-un mod destul de critic şi nu ştiu dacă au făcut-o de ochii presei sau pentru că sunt nişte lucruri la mijloc pe care nu le cunoaştem.)


Max Brown, Sales & Marketing Director

O întrebare extrem de interesantă care a fost pusă la această întâlnire s-a referit la atitudinea pe care NCSoft o are referitor la reclamele in-game. Max a precizat că nu este de acord cu acest principiu, însă dacă totuşi e să se întâmple, atunci trebuie să fie în concordanţă cu tema jocului. Cu alte cuvinte, să nu vezi deasupra intrării în Ironforge o pancartă mare cu Oprah Show. Mai degrabă cutii sparte de Coca Cola în Wastelands sau topoare pe care să scrie „Nu tăia din Bătătură că te demontez". Cam asta a fost...

Rectificare - *Au fost şi Mitza şi Kimo acolo. Mitza a făcut pozele, iar Kimo a fost foarte atent.*

■ Locke


Mitza pozându-mi ceafa

Românii, Olimpiada şi Jocurile

România are campioni la gaming care sunt trecuţi cu vederea

După cum probabil vă daţi seama, entertainment-ul virtual, fie el prin jocuri, fie de altă natură, a prins deja proporţii extrem de serioase la nivel mondial. Din nefericire, se opresc undeva la graniţa cu România din motive obiective, dar şi absurde. În cazul de faţă, este vorba despre Visa Championships – Torino 2006, sponsorizate şi întreţinute, evident, de către Visa International. În România, nivelul la care a fost mediatizat acest eveniment se reflectă mai ales în numărul de participanţi înscrişi în preliminarii, adică vreo 500, număr care, de bine, de rău, este ceva, având în vedere că utilizatorii internetului în România sunt undeva pe la 4,5 milioane... În finală a ajuns câte un reprezentat al fiecărei ţări în parte, din cele 20 participante, care s-au întrecut faţă în faţă la Torino, într-un cadru de zile mari, cu tot show-ul de rigoare. Jocul în sine este un arcade care conţine o serie de trasee alpine pentru trei mari probe prezente la Olimpiadă – bob, slalom uriaş şi snowboarding.



Campionii

Nu ştiu dacă surprinzător sau nu, medalia de aur a fost câştigată de către un român din Bucureşti, pe nume Hristodorescu Sergiu Ionuţ, cu care am avut posibilitatea să port o discuţie aici la Braşov, într-un cadru semi-iernatic... relativ potrivit. Am aflat astfel de la el că nu a plecat în nici un caz de pe poziţia de favorit, timpul său fiind al şaselea în listă. Însă, traseele oficiale nu au putut fi jucate decât în faza finală a competiţiei, ceea ce înseamnă că oarecum i-a cam pus pe toţi competitorii pe poziţia de egalitate. Acest lucru a fost în favoarea lui Ionuţ, pentru că având o „mână" mai bună, a reuşit să îl devanseze pe principalul favorit, canadianul Ryan Albright, care venise cu jumătate de Canada ca galerie la competiţie. Evident, până la urmă, indiferent ce şi cât am discuta, ideea este că Ionuţ a luat medalia celor care credeau că li se cuvine şi asta numai prin efortul său personal şi suportul de admirat al prietenei sale.



Cum se face...

Dacă sunteţi curioşi cum ajungi campion, Ionuţ a aflat de această competiţie în octombrie de pe site-ul LEVEL şi s-a înscris. Câteva ore de antrenament pe seară, zi de zi, timp de o lună, l-au adus în poziţia a şasea între favoriţii competiţiei, ceea ce numai până acolo a însemnat ceva. De menţionat faptul că, spre deosebire de jucătorul din China, Ionuţ nu este un „professional gamer", ci doar un jucător ocazional, însă clar cu o grămadă de potenţial. În ceea ce priveşte ambiţia, devotamentul şi dedicaţia de a atinge un ţel anume... „well"... a fi campion e de fapt mult mai simplu, iar cuvintele mari aparţin televiziunii şi comunicatelor de presă. Adevăraţii campioni sunt oameni normali, cu bun simţ şi liniştiţi, care devin speciali prin ceea ce fac, însă de multe ori acesta este motivul pentru care nu ajung să fie cunoscuţi. Noi ne simţim datori să facem ce putem pentru a face cunoscuţi aceşti oameni, mai ales când este vorba despre un domeniu neglijat de „maturi".

Premiile

Acum, poate că vă întrebaţi care au fost câştigurile şi dacă a meritat... Io zic că da. Ionuţ s-a ales, pe lângă excursia de la Torino cu ocazia finalelor, cu o medalie tare faină plus o excursie la Beijing pentru două persoane, care nu va fi neapărat în timpul Olimpiadei de peste doi ani, ci sperăm mai devreme... Câştigătorii locurilor 2 şi 3, jucătorul din Canada şi cel din Marea Britanie, s-au ales cu două camere digitale de la Panasonic, iar toată lumea a primit tricouri, carduri Visa şi alte şmecherii. Aşadar, cum spune cioLAN, se poate. Tot ce trebuie să faci este să te înscrii, să participi şi să câştigi. Nimic mai mult. Exact ca şi cum singura condiţie pentru a lua un examen este să înveţi... Următoarea competiţie similară va avea loc în China peste doi ani, la Beijing, aşa că aveţi tot timpul...

■ Locke


NOU!
WRIGLEY'S
Juicy Fruit
Chewy candy
Fruit flavors
NOU!
WRIGLEY'S
Juicy Fruit
Drops
fruits
Go gEt iT!





Cartelul junglei

El Matador

- **Producător** Plastic Reality Technologies
- **Distribuitor** Cenega Publishing
- **ON-LINE** www.elmatador.net
- **Data apariţiei** trim. III 2006

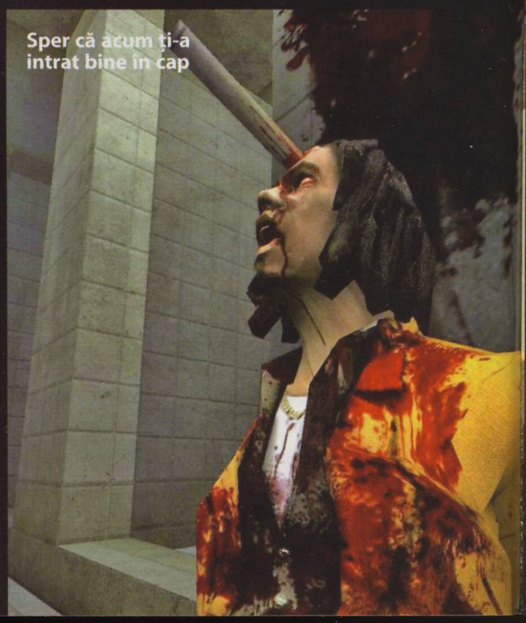
În ciuda numelui, era clar că acest joc nu ne va arunca în mijlocul coridelor şi nici nu vom alerga, cu un trandafir în gură, după taurii din arenă. Totuşi, de când am văzut titlul acestui joc, mă aşteptam să-mi fie propusă povestea unui justiţiar sud-american, care se va confrunta atât cu oamenii legii, cât şi cu diferite grupări de agricultori sud-americani, pentru ca într-un final să aplice o lovitură mortală celui care va întruchipa răul absolut. Eh, surpriză, matadorul nostru, Victor Corbet, este membru marcant al DEA (Drug Enforcement Administration), care vrea cu orice preţ răzbunare, după ce fratele său, de asemenea membru DEA, a căzut la datorie, după o acţiune în forţă a organizaţiei columbiene La Valedora. Alături de doi membri ai departamentului anti-drog din Bogota, Carlos Enterador şi Mia Rodriguez, începi vânătoarea celor responsabili de moartea agenţilor, pentru ca, în cele din urmă, să te afli faţă în faţă cu bossul cartelului Valedora, al cărui sfârşit aduce cu sine moartea organizaţiei şi probabil o gaură mare în PIB-ul Columbiei. Povestea jocului promite să ne ţină aproape de desfăşurarea evenimentelor prin o mulţime de surprize „neplăcute" pentru eroul nostru, culminând cu depistarea unui coleg care îşi luase şi un job part-time la Valedora. Eu unu', pariez pe Carlos.



Luaţi-o voi înainte că vă ajung din urmă

Dealer-i columbieni oferim companie DEA-ilor generoşi

Deşi producătorii au pus mult accentul pe importanţa storyline-ului în acest joc, suntem asiguraţi că şi restul elementelor au beneficiat de un tratament deosebit şi pun umărul la reuşita acestui titlu. Şi pentru că nimeni nu-şi doreşte să se plimbe prin joc ca prin poligon, AI-ul a fost intens pregătit pentru a face faţă furiei agentului Corbet, şi asta fără să trişeze în vreun fel. Acţiunile lor vor fi rezultatul informaţiilor culese în teren. În funcţie de ceea ce văd sau aud, vor ataca, inspecta o anumită zonă şi se vor ajuta unii pe alţii. Vom avea de-a face cu boşi, nu doar la sfârşitul misiunilor, ci şi pe parcurs, iar aceştia îşi pot coordona subalternii pentru a ne pune în dificultate. De asemenea, în trupele inamice există o ierarhie care va determina atitudinea şi modul lor de luptă. Suntem asiguraţi că repetarea unei misiuni ne va dovedi faptul că AI-ul va avea un comportament diferit, în funcţie de deciziile pe care le vom lua. Dacă un atac direct s-a dovedit o idee nefericită, putem încerca să ne furişăm şi să profităm de relaxarea duşmanului, care a fost indus în eroare de liniştea din jur. Situaţii diferite pot avea abordări diferite şi au consecinţe diferite. Totuşi, chiar dacă este anunţat ca fiind un stealth/action, am fost înştiinţaţi, încă din start, că partea de stealth nu va fi impusă şi modul de joc va rămâne la latitudinea jucătorului. Pentru modul stealth vom putea apela şi la câteva gadget-uri aflate în dotarea noastră, însă



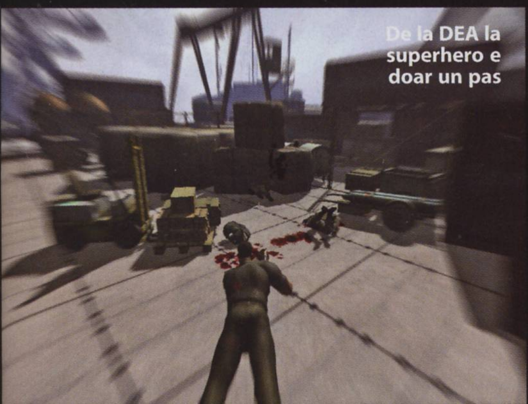
Sper că acum ţi-a intrat bine în cap



Sunt toate ale mele?

nimic mai mult decât cele de care beneficiază un agent DEA. Este luată în considerare și introducerea unui indicator, care să ne avertizeze atunci când prezența noastră poate fi detectată. Ca și în Max Payne, joc cu care are multe în comun, și în El Matador vom avea bullet-time, însă nu este anunțat ca fiind un element de bază, ci mai curând ca un bonus de efect făcut cadou de producători. Partea de tactică din joc iese la iveală atunci când ești însoțit de cei doi agenți, Carlos și Mia, care vor fi pregătiți să urmeze ordinele tale, sperăm noi într-un mod cât mai precis și mai eficient. Vom avea și misiuni în care cei trei agenți vor fi ajutați de un număr mare de camarazi, care însă vor lupta după capul lor, sau momente în care Victor Corbet va acționa singur. La obiectivele misiunilor nu apare nimic deosebit și El Matador ne propune lista obișnuită: escortă, asasinate, infiltrare și recunoaștere sau apărarea unei poziții. Pentru întâlnirile cu comercianții columbieni, eroul nostru va avea de ales dintr-o gamă variată de arme,

„Situații diferite pot avea abordări diferite și au consecințe diferite."



De la DEA la superhero e doar un pas

peste 25, de la cuțite, bâte sau topoare, până la diferite tipuri de mitraliere sau puști cu lunetă. Din arsenal nu vor lipsi nici grenadele, bombele cu ceas sau alte pachețele cu exploziv, numai bune pentru o surpriză de proporții în tabăra adversă. A fost luată în calcul și lupta de proximitate, în care se vor putea folosi și armele descărcate sau vom putea dezarma un inamic, ba chiar îl putem ajuta să plonjeze de pe o clădire. În El Matador avem la dispoziție și câteva vehicule, însă nu toate pot fi controlate direct de noi, în unele situații la volan aflându-se alte persoane, în timp ce noi ne vom ocupa de eliberarea traficului. Pentru toate acestea, producătorii ne-au pregătit un control simplu și eficient, care să nu ne împiedice câtuși de puțin în anihilarea infamei organizații La Valedora.

Să îl vedem (cu) bine

După cum am spus, acțiunea jocului are loc în Columbia, iar producătorii se laudă că au studiat atent mai multe locații din această țară, pentru a ne oferi un cadru cât mai realist pentru cafteala cu dealer-ii. Orașe precum Bogota, Cartagena și Medellin au fost surse de inspirație pentru unele din locațiile celor 15 (+ una bonus) misiuni din joc. Pe parcursul său, ne vom perinda prin zone urbane și rurale, industriale sau tropicale, care se pare că nu au fost părăsite de locuitori și animale. Pentru partea de grafică, producătorii au folosit engine-ul Typhoon2, realizat chiar de ei și utilizat în trecut la RTT-ul Korea: Forgotten Conflict, de asemenea o colaborare Cenega/ Plastic Reality. Singura problemă poate fi cauzată de amânarea jocului din 2005 pentru a doua parte a acestui an, motiv pentru care grafica ar putea fi ușor depășită. Totuși, efecte gen pixel shader, bump mapping sau dynamic lighting au fost folosite pentru a crea locații cât mai realiste. Avem și fizică „rag dolls", astfel încât victimele noastre ne vor oferi satisfacția unui sfârșit cât mai realist. Partea de sunet ne aduce tehnologia EAX, iar dacă jocul va veni și cu voice acting de calitate, putem spune că avem ce auzi de la El Matador.

Schimbare de direcție

Aflat în producție de aproape doi ani, El Matador s-a modificat puțin pe parcurs, așa că dintr-un stealth action a devenit un action cu elemente stealth. O diferență mare spun eu și nu putem să nu ne întrebăm care este cauza acestei schimbări în planurile producătorilor. Cu siguranță, există o legătură și cu amânarea pentru 2006. În final, cel mai mult va conta ca specificațiile propuse și promise să se ridice la nivelul așteptărilor, lucru pe care îl vom constata imediat după lansarea jocului, cândva prin vară.

■ **Rzarectha**

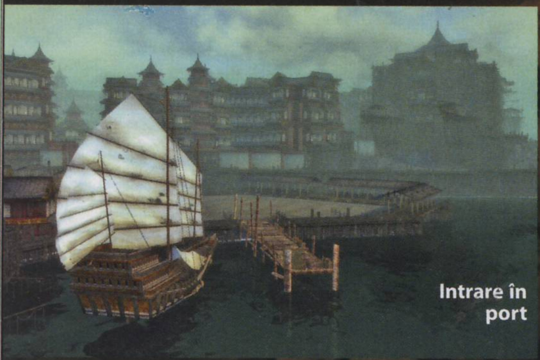


La furat marfă din port

Guild Wars® Factions

Un univers în expansiune

2005 a fost anul în care NCSoft şi ArenaNet şi-au dat mâna pentru a ne oferi unul dintre cele mai bune MMO-uri realizate vreodată şi primul concurent serios pentru World of Warcraft al celor de la Blizzard. De la lansarea lui şi până în zilele noastre, Guild Wars: Prophecies a reuşit să strângă, într-un timp relativ scurt, peste 1 milion de jucători, număr ce creşte pe măsură ce producătorii adaugă constant conţinut şi elemente de gameplay noi, într-unul dintre cele mai bine vândute jocuri ale anului trecut. Să nu uităm că Guild Wars i-a atras pe fanii genului nu numai pentru că oferea o abordare cu totul nouă a genului, dar şi datorită sistemului avantajos de plată, deoarece nu e necesară plata unei cotizaţii lunare după achiziţionarea jocului. Producătorii n-au ezitat şi s-au gândit că n-ar strica să exploateze noul univers, anunţând că plănuiesc lansarea a două capitole noi în cursul acestui an, primul dintre ele, Guild Wars: Factions, urmând a vedea lumina zilei pe 28 aprilie. Factions nu va fi însă un expansion în adevăratul sens al cuvântului, deoarece noua campanie nu depinde de cea originală. Modalitatea de plată va fi însă aceeaşi şi le va da jucătorilor ocazia să se zbenguie pe cuprinsul unui nou continent: Cantha.


Intrare în port



- **Producător** ArenaNet
- **Distribuitor** NCSoft
- **ON-LINE** www.guildwars.com
- **Data apariţiei** 28 aprilie

La sud de Tyria

Campania din Factions orbitează în jurul poveştii lui Shiro Tagachi, un bodyguard care îl ucide pe împăratul Canthaniei înainte de a fi prins şi executat. Moartea sa nu aduce însă liniştea în împărăţie, ci aruncă un blestem teribil asupra întregului continent, pietrificând pădurile şi transformând o parte a mării în jad. Acum, spiritul criminalului bântuie prin Cantha şi caută răzbunare, misiunea jucătorului fiind aceea de a-i


Piei, drăcovenie!


O frumuseţe de peisaj



▲ Urâții dau năvală



Îh! Ăștia-s și mai urâți...

descoperi planurile și de a-l opri înainte de a fi prea târziu.

Abia sosit în Cantha, eroul va fi copleșit de activitatea portuară, cu vase ce sosesc din toate colțurile lumii pentru a descărca bunuri, pentru a fi reîncărcate apoi cu tot soiul de alte minunății. Departe de forfota orașului Kaineng, zona rurală oferă liniștea și singurătatea pe care cei care doresc să studieze artele arcane o caută, iar una dintre cele mai renumite școli din Tyria este amplasată pe insula Shing Jea, la o aruncătură de băț de Cantha. La capătul opus ne întâmpină Marea de Jad, cu vase captive în valurile înghețate, întinderea de „apă" fiind străbătută acum cu



◄ Surfing pe jad



Căsuța din pădure

ajutorul unor gigantice animale de povară, un soi de țestoase și melci uriași. Localnicii au lăsat în urmă pescuitul și s-au reprofilat pe minerit, săpând marea și descoperind, pe alocuri, vietăți marine conservate pentru eternitate în blocurile de jad. Viața nu este deloc ușoară nici pentru locuitorii orașelor, acum suprapopulate și sufocate de canalele ce fac cu greu față deșeurilor menajere. Aici, undeva sub străzile aglomerate, Cantha își arată latura întunecată, un loc în care gunoaiele societății se simt ca acasă, departe de impunătorul palat al împăratului, păzit acum cu strășnicie. Există un singur drum către palat, iar vizitatorii sunt supravegheați cu atenție.

Dincolo de ape

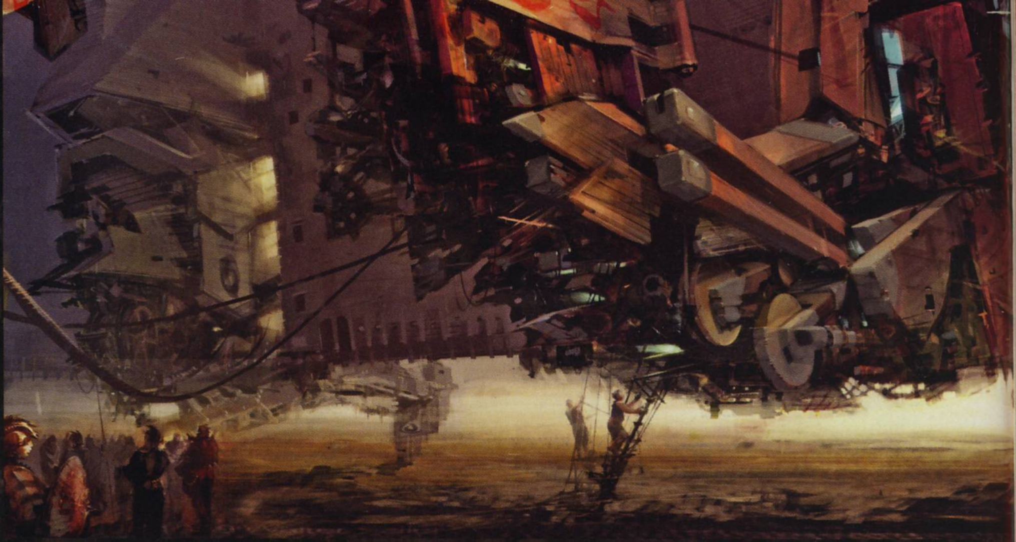
Fără îndoială, personajul principal din Factions este Shiro Taghachi, care în urmă cu 200 de ani a reușit să-l ucidă pe împărat. În calea lui stă Master Togo (sfetnicul), fratele vitreg al fostului împărat și ghid al noilor sosiți în Cantha, care va fi ajutat de Fratele Mhenlo, fostul său elev de care jucătorii își aduc aminte din Guild Wars. Să nu uităm însă de cele trei națiuni care populează Cantha – canthan-ii, kurzick-ii și luxon-ii. Despre chantan-i s-au aflat multe încă din primul capitol, însă nu se știa nimic despre agenții Xunlai, comercianți pricepuți și oameni de încredere, care se vor ocupa de buna aprovizionare a eroilor cu tot ceea ce au nevoie pentru a-l înfrânge pe Shiro. Kurzick-ii, pe de altă parte, sunt un popor religios alcătuit din artizani și crafter-i, care locuiesc în pădurea pietrificată cu care s-au pricopsit în urma blestemului trântit de Shiro asupra lor. Locuințele lor sunt impunătoare și arătoase, materialul de construcție folosit la construcția lor fiind alcătuit exclusiv din ce altceva decât copaci pietrificați. Spre bucuria împăratului, majoritatea kurzick-ilor se supun cu sfințenie legilor și respectă nobilimea. De departe, cei mai oropsiți de soartă par a fi luxon-ii, care au fost nevoiți să se lase de pescuit și să se adapteze, din moment ce marea le-a fost transformată în jad. Ocupația lor de bază a devenit mineritul, iar la traversarea întinderii de apă pietrificată folosesc uriașe mașinării pășitoare, motorizate de... magie. Așa se face că luxon-ii s-au transformat într-un popor nomad, care folosește materiale ușoare la construirea adăposturilor pentru a ușura deplasarea imediată dintr-un loc în altul și nu dă doi bani pe legile ce guvernează regatul. Sunt foarte uniți și respectă, mai presus de toate, puterea mușchilor.

Luxon-ii și kurzik-ii se urăsc parcă dintotdeauna, între cele două nații existând o dispută acerbă asupra resurselor, fiecare dintre cele două părți râvnind la resursele din ograda adversă. Din acest motiv sunt mai tot timpul pe picior de război. Jucătorii vor avea astfel posibilitatea să se alăture uneia dintre cele două facțiuni, creându-se un sistem în care victoriile în luptele dintre ghilde vor determina supremația uneia dintre națiuni asupra celeilalte.

Erou am fost, erou sunt încă

Dar poate cea mai așteptată noutate o reprezintă introducerea a două profesii noi în Guild Wars: Factions – assasin și ritualist, cea din urmă aducând aminte de necromancer-i. Puterile ritualist-ului îi permit să invoce spiritele pentru a-i sări în ajutor, veritabilul șaman acoperindu-și ochii în toiul luptei pe motiv că ar vedea mai bine lumea spiritelor. În schimb, assasin-ii sunt fericiții posesori ai unui atac ce poate fi executat fulgerător și au o viteză de deplasare mai mare decât a reprezentanților celorlalte profesii. Una dintre cele mai importante caracteristici ale assasin-ilor este abilitatea de a se teleporta, completând astfel un set de skill-uri foarte original, de care restul profesiilor nu se pot atinge. De asemenea, jucătorii vor putea alege să lupte în pielea uneia dintre profesiile originale din Guild Wars: Prophecies, cu mențiunea că în Factions fiecare dintre ele s-a ales cu un nou look, datorită culturii care predomină în Cantha. În plus, vor fi introduse o mulțime de elemente noi,



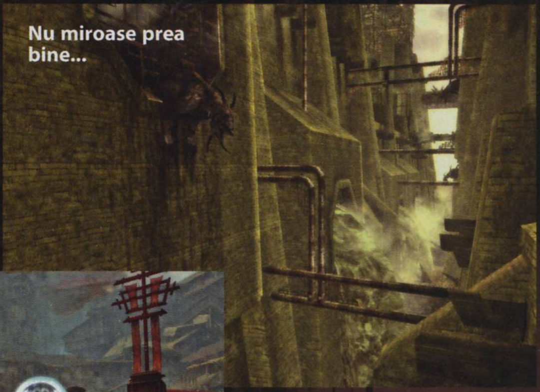


dintre care răsar peste 300 de noi skill-uri– câte 75 pentru fiecare profesie nouă, posibilitatea de a adopta comercianți în Guild Hall și peste o sută de creaturi noi ce-și așteaptă cu nerăbdare sfârșitul.

Tot ca o noutate, ghildele își pot uni acum forțele pentru a forma alianțe. Jucătorii unei ghilde vor putea astfel împărți fereastra de chat cu noii lor aliați și chiar vizita Guild Hall-ul acestora. De asemenea, alianțele pot obține controlul asupra orașelor din Cantha, participând în așa-zisele Alliance Missions. Astfel, obțin accesul la zone ce le vor rămâne accesibile doar lor și decid modul în care vor decurge evenimentele în perioada imediat următoare. Prin apartenența la una dintre facțiunile războinice, alianțele vor putea chiar să obțină și să controleze o bucățică din teritoriul continentului, participând în Faction Battles. În consecință, rezultatul unei astfel de bătălii va influența direct modul de desfășurare a ostilităților dintre cele două facțiuni.



Guild Wars: Factions ne va ademeni și cu o serie de noi moduri de joacă: Challenge Missions, de tip cooperativ, cu obiective și punctaj specifice, cum ar fi înfruntarea mai multor valuri de atacatori, Elite Missions, în care alianțele puternice vor avea acces la noi zone, Alliance Missions, ce pun față în față echipe multiple ce se bat cap în cap pentru a obține resurse, victorii strategice și controlul asupra orașelor și, nu în ultimul rând, Faction Battles, confruntări PvP de proporții epice, ce le dau facțiunilor ocazia să cucerească noi teritorii. Factions ne va dezmierda ochii cu peste 50 de locații noi, prin care vom participa la misiunile ce țin de povestea jocului, ne vom arăta mușchii în arene și vom îndeplini quest-uri, alături de noi coafuri, Guild Hall-uri, seturi de armuri, animale de companie și sute de arme și item-uri noi.



Nu miroase prea bine...

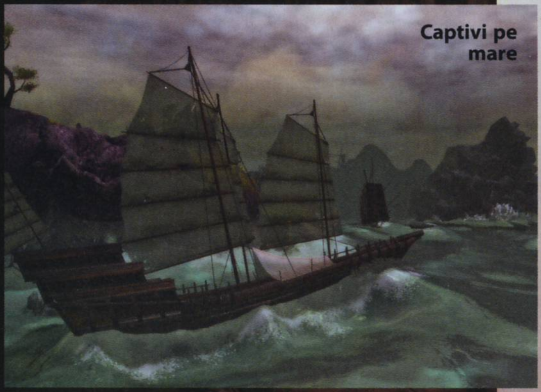


PvP-ul face legea

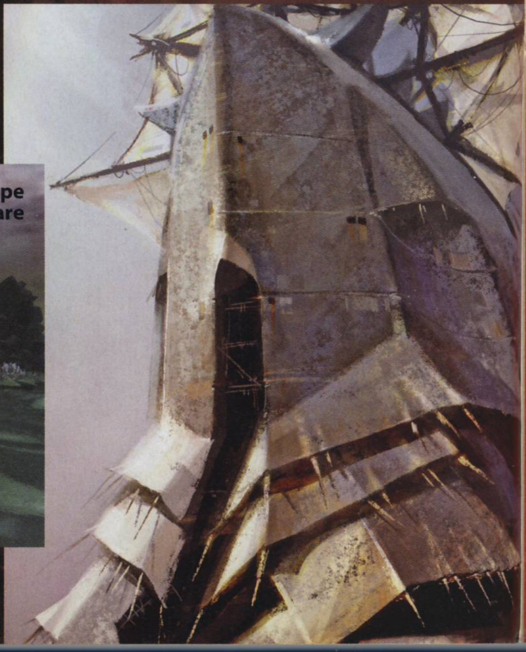
Un clasic în devenire

Guild Wars: Factions are toate șansele să ofere o experiență pe cât de inedită, pe atât de originală, ce va atrage o mulțime de jucători. Cel puțin din punct de vedere vizual, jocul se anunță a fi un adevărat festin pentru ochi, producătorii condimentând tema orientală cu efecte de refracție și reflexie ce produc senzații uimitoare în cazul Mării de Jad. Rămâne de văzut cât de mult vor rămâne băieții de la NCSoft și ArenaNet atașați de actualul sistem de plată și dacă vor reuși să atingă obiectivul pe care și l-au propus imediat după lansarea lui Guild Wars: Prophecies – câte două pe an.

■ KiMO



Captivi pe mare



PREVIEW



Company of Heroes

În continuare, cel de-al Doilea Război Mondial se menține în fruntea clasamentului celor mai bine vândute măceluri din istorie. Ca urmare, aproape orice companie cu greutate a produs sau a distribuit măcar un joc inspirat din iureşul pornit de Hitler şi clica nazistă. Relic (Homeworld, Dawn of War) nu s-a lăsat mai prejos şi ne amenință PC-urile cu jocul Company of Heroes, un RTS cu rădăcinile adânc înfipte în WW2.

Real Time Army

Fiindcă personajul principal din Company of Heroes este însuşi WW2, să facem cunoştinţă cu „luptătorii". În colţul din stânga (dar nu prea aproape pentru a nu fi confundaţi cu „stângacii" lui Stalin) îi avem pe

Fiind soldat, tranşee cutreieram

- **Producător** Relic
- **Distribuitor** THQ
- **ON-LINE** www.companyofheroesgame.com
- **Data apariţiei** septembrie 2006

băieţii din „Able Company", o unitate a armatei americane, trimisă exact acolo unde obuzul bate mai cu foc. În dreapta de tot, pândesc pâlcurile de hitlerişti dezlănţuiţi. Franţa s-a oferit să găzduiască „meciul" şi le-a oferit combatanţilor întreaga Normandie cu singura condiţie ca, după meci, nemţii să nu se mai plimbe cu tancul prin jurul Turnului Eiffel.

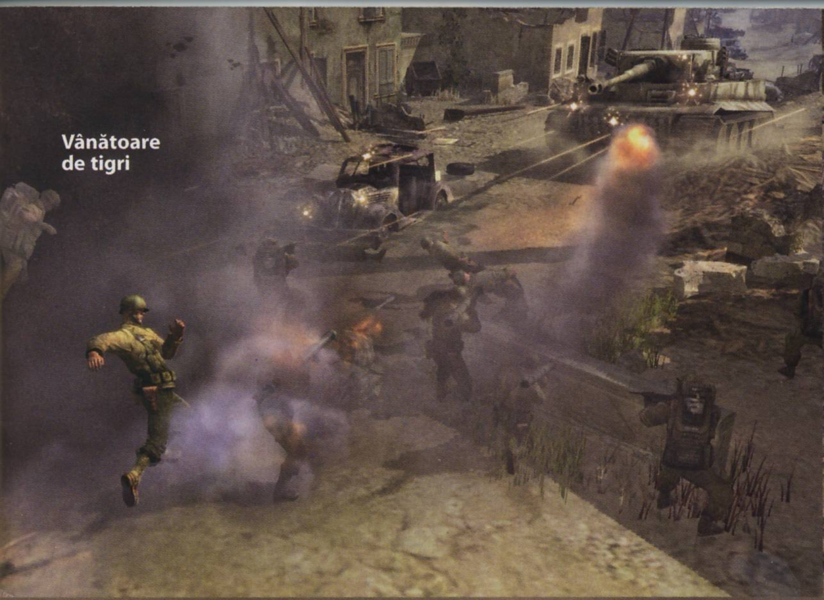
Aţi aflat, probabil, că respectarea adevărului istoric nu este una dintre calităţile industriei cinematografice americane, atunci când vine vorba de o producţie ce are la bază un eveniment oarecare din istorie. După cum era şi normal, aceleaşi suspiciuni au planat şi deasupra Relic-ului. Din fericire, oamenii au încercat să spulbere ceaţa îndoielii cu promisiunea că, atunci când situaţia o va cere, vor respecta întocmai adevărul istoric. Ce înseamnă „situaţia o va cere"? Storyline-ul va fi singurul element unde ficţiunea îşi va băga nasul. Restul va fi lăsat în seama istoriei. Hărţile pe care îşi vor face de cap oamenii din Able Company vor fi copii fidele ale unor locaţii reale şi mai mult ca sigur că înfruntările armate în care va fi aruncată compania noastră există în mintea vreunui



Tanchili, tanchili!



Care-i drumul către groapă?



Vânătoare de tigri



Cineva de-acolo de sus vă priveşte

supravieţuitor al debarcării din Normandia. Cu alte cuvinte, scenariştii de la Relic vor munci din greu să creeze un echilibru perfect (şi de bun simţ) între realitate şi ficţiune.

Real Time Show

Homeworld şi Dawn of War ne-au demonstrat cu vârf şi îndesat că Relic a pus întotdeauna accentul pe acţiune. Spre bucuria celor îndrăgostiţi lulea de Dawn of War, Company of Heroes nu va face excepţie de la regulă şi va încerca să ofere o cantitate cel puţin la fel de impresionantă de acţiune şi spectacol cu scopul precis de a (re)crea un câmp de bătălie cât mai autentic. În acest scop, conducerea a „somat" graficienii să predea un engine grafic care să-l sature pe jucător odată şi pentru totdeauna de efecte speciale şi luminiţe colorate. După cum puteţi observa şi în screenshot-uri, echipa de graficieni pare că s-a achitat onorabil de datorie şi a ieşit la înaintare cu Essence Engine, un motoraş grafic uns cu toate alifiile DirectX 9. Fără să mă încurc în termeni tehnici, vă spun doar că vor fi prezente toate elementele pe care le găseam până acum doar în shooter-ele super „hype-uite". Adăugaţi la toate acestea o cameră extrem de docilă „a la Dawn of War" şi un nivel maxim de zoom care vă permite să priviţi neamţul în ochi înainte să-l călcaţi cu tancul şi veţi obţine un festin grafic marca Relic. Şi dacă tot vorbeam mai devreme de shooter-e, mai aruncaţi un ochi peste screenshot-uri, scormoniţi memoria după câteva amintiri despre Call of Duty şi comparaţi.

Real Time Holes

O altă surpriză bine-venită (atât pentru ochi, cât şi pentru minte, o să vedeţi de ce) este prezenţa engine-ului fizic Havok 3. Ceea ce înseamnă că, pe lângă efectele năucitoare oferite de motoraşul grafic lăudat mai sus, veţi avea parte de mai multă fizică decât aţi făcut în liceu. Mai pe scurt, ne vom bucura de un mediu total destructibil, unde o grenadă va lăsa în urmă o gaură neagră şi nu o textură la fel de neagră care dispărea în câteva secunde. Soldăţeii din Company of Heroes sunt perfect conştienţi că un crater de obuz le poate salva viaţa atâta timp cât e folosit când trebuie, aşa că vor profita de orice „denivelare" (naturală sau „artificială") când situaţia o cere. Prin „situaţie" înţelegem, bineînţeles, un lunetist inamic pus pe fapte mari sau o pereche de şenile nemţeşti îndrăgostite de ostaşii noştri bravi. Zidurile încetează şi ele să mai fie un obstacol de netrecut şi se vor înmuia de tot atunci când un tanc se va încrunta la ele, iar clădirile... ei bine, o aerisire „croită" cu un obuz exploziv elimină din cameră mirosul neplăcut de cadavru ce poate apărea în urma oricărui război ca la carte. Locatarii ar trebui să mulţumească Sherman-ului care i-a scăpat de mirosurile pestilenţiale.



Schimb de politeţuri

Real Time Strategy

Pentru a preveni crizele de nervi ce riscă să apară când recrutul poligonal stă şi se holbează la tancul care tocmai îi face ochi dulci, Relic ne-a asigurat că AI-ul va deveni mai „dăştept" şi, printre altele (cel mai important, un pathfinding avansat), va aprecia valoarea unei vieţi şi va avea grijă ca grămezile de poligoane pe care le controlează să nu-şi asume riscuri inutile. Astfel, când lucrurile se încing, unităţile nu vor aştepta cuminţi ca uitucul din spatele monitorului să le mâne răbdător după un copac, ci vor căuta să se ferească singure de gloanţele (sau blindatele) inamice refugiindu-se în cel mai apropiat adăpost. Frumos, n-am ce zice. Eu scap de o grijă şi am timp să admir exploziile. Tot pentru a ne uşura munca, Relic a apelat la indispensabilii comandanţi de pluton, nişte indivizi ale căror corzi vocale supradezvoltate şi pasiunea comună pentru ordine şi disciplină se vor dovedi foarte utile atunci când se dezlănţuie iadul.

Resursa, wampum-ul, piatra de temelie a unui RTS sănătos, numiţi-o cum vreţi, este prezentă şi ea, deşi nu s-a specificat explicit în ce va consta sau cum va fi „recoltată". Tot ceea ce pot face e să-mi dau cu presupusul şi să-mi imaginez ceva în genul lui Dawn of War. Adică puncte de rechiziţie „căpătate" în urma capturării unui anumit obiectiv.

Real Time Waiting

Ca să fiu sincer, nu m-am omorât niciodată după RTS-urile plasate în WWII. Iar dacă au avut o cât de mică şansă să mă transforme în fan, aceasta se pare că a dispărut când mustaţa lui Hitler şi burtica lui Goering au început să controleze Discovery-ul pe orizontală şi pe verticală. Cu toate acestea, mă uit la screenshot-uri, salivez incontrolabil şi parcă simt un miros apetisant de războl venind din bucătăria Relic-ului. Să vină masa!!

■ cioLAN

Nu zgâria maşina. Fă-o praf!

Acum, drept să spun, eu unul ţin minte un bug din anticul Stunts. Se făcea că te aruncai de pe o rampă verticală şi tot urcai, urcai, urcai. Dar când nu se întâmplau minuni din astea, jocul îşi făcea treaba. Şi-a făcut-o, se pare, atât de bine, încât până şi azi mai plâng nostalgicii după el. Iar cei care au ajuns să facă şi jocuri, au pus ba de un Trackmania, ba de un Crashday...

de moduri de joc bine gândite şi entuziasmant de interesante chiar şi atunci când joci împotriva calculatorului. Bomb Run, Pass the Bomb şi chiar „prăfuitul" Hold the Flag (modificat exact cum trebuie în Crashday) arată perfect diferenţa dintre gameplay-ul axat pe „fun" din Crashday şi cel orientat pe perfecţiunea şi coordonarea acrobaţiilor din Trackmania.

Problema este că, deşi oferă mai multe


Grimasa aia cred că are de-a face cu mitraliera de pe maşina din spate


V-aţi împiedicat de ceva, băieţi?



Dreapta, stânga? Dreapta, stânga?

Din vremuri de mult apuse

Nemţii din spatele jocului de faţă nu s-au grăbit să-l lanseze. Motivele contează în acest moment mai puţin, ce e important este faptul că acum câţiva ani buni, primele screenshot-uri din Crashday ne lăsau cu gura căscată, cam cum ne lasă acum screenshot-urile din jocurile din următoarea generaţie. De atunci însă lucrurile au evoluat, jocurile au devenit şi ele mai frumoase, însă Crashday tot „în producţie" a rămas. Ceea ce e mare păcat. Lansat la timp, jocul ăsta ar fi impus noi standarde în ceea ce priveşte grafica şi nu s-ar fi rezumat la a fi doar arătos.

Este clar că principalul competitor al lui Crashday este Trackmania. Care sunt însă diferenţele? Ei bine, Crashday vine cu o serie moduri de joc, Crashday nu reuşeşte să îţi capteze cu adevărat interesul. Niciunul dintre modurile de joc nu este susţinut serios, fiecăruia dintre ele dedicându-i-se doar o mână de misiuni, iar faptul că jocul poate fi terminat în două ore (la care însă nu se adaugă cursele „ratate") nu ajută cu nimic.

Diferenţa ar face-o, evident, comunitatea de mod-eri care să susţină jocul. Însă, spre deosebire de Trackmania, Crashday nu se bucură, cel puţin până acum, de un suport prea mare din această direcţie. Ceea ce e oarecum trist, pentru că potenţial e... Dar având în vedere că jocul mai e şi distribuit de Atari (care, pe lângă faptul că are mari probleme financiare acum, este cunoscut prin slaba susţinere a jocurilor pe care le lansează), nu ştiu care sunt şansele să vedem prea multe mod-uri pentru Crashday.

Ori la bal, ori la garaj

Ce m-a surprins la Crashday este faptul că, deşi se marşează pe ideea de maşini distruse, cu un damage-engine nu foarte exact, dar cu siguranţă spectaculos, majoritatea accidentelor, ciocnirilor, exploziilor nu sunt deloc exploatate şi „aduse" în faţă, pentru a impresiona jucătorul. Până la urmă, este vorba de CRASHday, nu?



Care pe care



Uite aşa se ajunge la iarba mai verde a vecinului

Cu toate că şi Trackmania are păcatele sale, Crashday nu prea are şanse să-l detroneze... Nu pentru că ar fi un joc prost, ci pentru că nu este îndeajuns de nemaipomenit încât să atragă de partea sa comunitatea puternică deja formată în jurul concurentului său.

■ **Mitza**



La aşa maşină...

„Lansat la timp, jocul ăsta ar fi impus noi standarde în ceea ce priveşte grafica şi nu s-ar fi rezumat la a fi doar arătos."

▸ **Gen** Arcade/Racing ▸ **Producător** Moon Byte Studios/Replay Studios ▸ **Distribuitor** Atari ▸ **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIII 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.atari.com/crashday

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	8
Storyline	6
Impresie	7

7,1



Scuze domnu', nu v-am văzut când aţi frânat



Mai mult decât o simplă aventură

SCRATCHES

Să stabilim o chestie. Nu m-am dat niciodată în vânt după adventure-uri, experiența mea în materie limitându-se la un Syberia terminat în două luni de zile, timp în care mai mult am tras mâța de coadă, puțin Myst și una bucată Escape from Monkey Island. Jocuri nemaipomenite de altfel, însă am preferat dintotdeauna puzzle-urile á la Prince of Persia ornate cu cafturi și scamatorii la bară. Motivul pentru care am ales să-mi petrec o bună bucată din timp în compania lui Scratches este că exploatează la maximum unul dintre cele mai „revigorante" sentimente umane, fără de care viața n-ar fi decât un lung șir de evenimente plictisitoare. Frica.

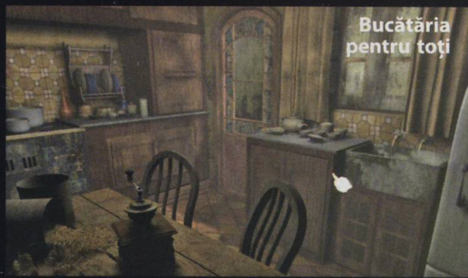
„Un trecut înfricoșător, care începe să prindă contur..."

În pat cu „vocile"

Eroul poveștii este un scriitor care a intrat de curând în posesia unei case abandonate, undeva prin nordul Angliei. În speranța că noua reședință îi va servi drept sursă de inspirație pentru un nou roman, Mitică Făr' de Frică se mută cât ai clipi în ea și începe să-i exploreze cotloanele cu meticulozitate, scormonind prin rafturi, răscolind dulapuri, răsfoind jurnale și admirând tablouri pentru a-i descoperi trecutul. Un trecut înfricoșător, care începe să prindă contur cu adevărat în clipa-n care liniștea nopții este spartă de zgomotele sinistre ce se aud din beci... Dintr-o dată, lui Mitică-i este frică.

Scratches poate fi controlat aproape în întregime prin intermediul unei interfețe „point and click", deplasarea, interacțiunea cu mediul înconjurător și utilizarea obiectelor din inventar fiind extrem de simple. Însă faptul că jucătorului nu i se explică de la bun început cum se mănâncă schema de control îi poate îndepărta pe eventualii începători într-ale adventure-ului, pentru care Scratches ar fi un început dificil, comparativ cu Syberia, ca să dau un singur exemplu. Totul e să ai răbdare și să te obișnuiești cu ideea că ai în „subordine" un personaj controlat din perspectiva first person, acest aspect permițând însă admirarea peisajului în toate unghiurile posibile, aducând întrucâtva aminte de Myst și crescând substanțial gradul de imersivitate. Pur și simplu, îndrepți cursorul în direcția dorită et voilà! Prin simpla apăsare a unui buton, se poate deschide o ușă sau se pot ridica și folosi obiectele din inventar. Totuși, plimbatul de la un capăt la celălalt al casei se poate dovedi stresant, dacă ne gândim că pentru a trece de fiecare ușă este necesară apăsarea clanței, iar apoi admirarea unui scurt filmuleț în care suntem nevoiți s-o vedem deschizându-se în toată splendoarea sa. În schimb, Scratches arată bine, amintind de începuturile 2D ale genului, level designul, alături de atmosfera terifiantă specifică unei case bântuite, reușind să inducă cu succes atât de necesara senzație de imersivitate. Unde mai pui că puzzle-urile pot pune materia cenușie la grea încercare, indiciile fiind de multe ori vagi și foarte ingenios ascunse, răscolirea întregii case pentru a le rezolva fiind, uneori, mai mult decât necesară.

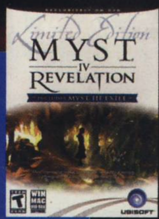
Dar cum rămâne cu frica? Ei bine, în Scratches, unul dintre responsabilii cu sculatul părului de pe picioare este sunetul. Sau lipsa acestuia, având în vedere că eroul este (teoretic) singur cuc în ditamai casa, în timp ce coloana sonoră se integrează perfect în joc. Ți-e mai mare dragul să te aventurezi în bezna nopții sau să cobori în beci, din care nu știi cum să faci ca să ieși mai repede, nu care cumva să te pape Bau-Bau.



Bucătăria pentru toți

ALTERNATIVĂ

Myst IV: Revelation



Libertate de mișcare și puzzle-uri cât cuprinde într-o lume magică și plină de mister. Un adevărat clasic al genului.

Vocile au vorbit

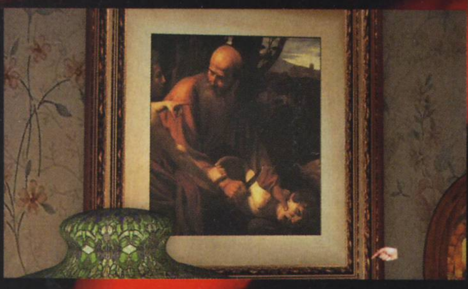
Per ansamblu, Scratches este un adventure reușit, care le va aduce pasionaților aminte de clasicii genului, din punct de vedere al gameplay-ului. Jocul nu li se adresează însă doar acestora, misterul ce înconjoară întreaga poveste fiind cel mai important aspect, care pe mine, un outsider, m-a convins să-i dau o șansă. Surprinzător de bun.

■ KiMO

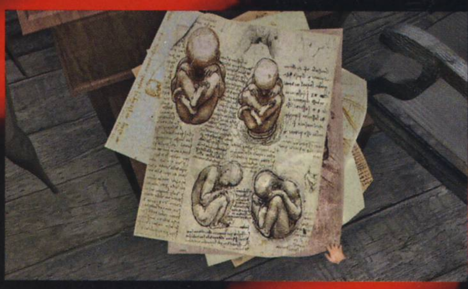
- **Gen** Adventure
- **Producător** Nucleosys
- **Distribuitor** Got Game
- **Procesor** PIII 800 MHz
- **Memorie** 128 MB RAM
- **Accelerare 3D** minimum 16 MB
- **ON-LINE** www.ScratchesMystery.com

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	8

8



Ce zici, îl facem la proțap?



Să studiem medicina

pasiune • echipă • victorie • talent

PSP™ PlayStation®Portable

viteză • control • nitro • asfalt



Consola PSP + World Tour Soccer
la doar 1199 RON (TVA inclus)

Consola PSP + Ridge Racer
la doar 1199 RON (TVA inclus)

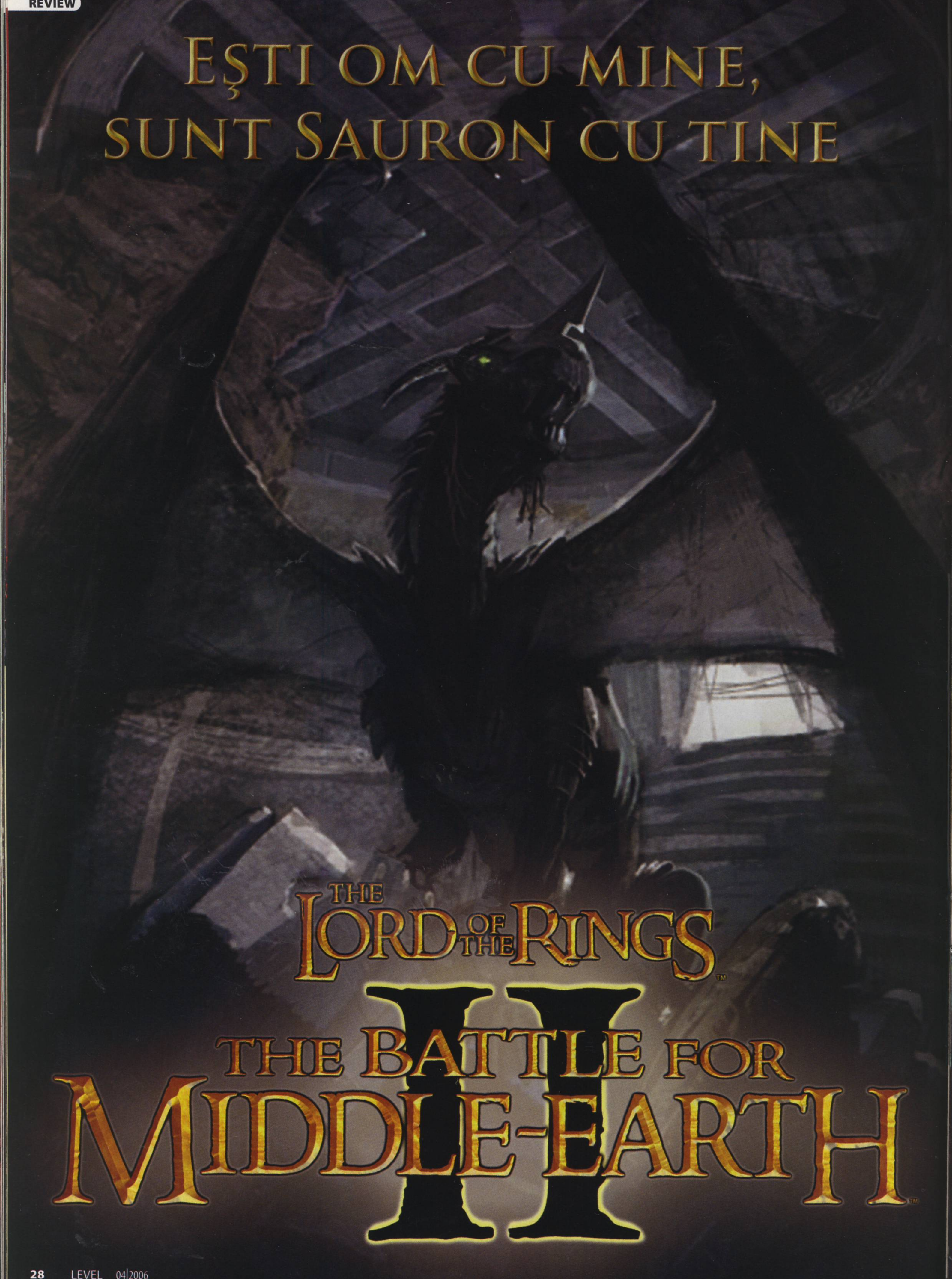
diverta
Carte, Muzică, IT&C, Papetărie

MEDIA GALAXY
TV • AUDIO • VIDEO • CD • DVD PC • FOTO • TELECOM • ELECTROCASNICE

Carrefour Cora Diverta Domo Media Galaxy

Promoție în limita stocului disponibil

EŞTI OM CU MINE, SUNT SAURON CU TINE





Era clar încă de când EA a bătut la poarta companiei New Line Cinema şi a plecat de acolo cu licenţa LotR în desagă că va urma o perioadă în care va ploua din belşug cu Sauroni, Gandalfi, hobiţi, sânii elfeşti ai lui Liv Tyler, urechile lui Orlando Bloom şi ghiuluri aurii care te fac invizibil în faţa legii (cam ca în realitate). Aşadar, EA n-a surprins pe nimeni când a anunţat că pregăteşte un sequel pentru Battle for Middle-earth. Şi presupun că zilele ăstea o să avem parte de o „surpriză" majoră când aceeaşi EA ne va informa că Battle for Middle-earth III este în lucru. E cât se poate de natural. La fel de natural ca FIFA 2009 sau The Sims 2: The Black Plague (ultimul addon înainte de The Sims 3: Heaven and Hell).

Revenind la BfMe II, nu mă aşteptam la mari surprize. O grafică îmbunătăţită, cel mai probabil, şi nelipsitele „clipuri" din filmele lui Peter Jackson. În rest, n-aveam speranţe la altceva decât aceeaşi ciorbă reîncălzită în focurile Mordorului. Surprinzător, oricât de mult n-aş fi vrut să se întâmple (aveam nevoie disperată de un motiv să mă smiorcăi ca toţi ceilalţi că jocurile nu mai sunt ce-au fost odată), EA, mai precis studioul din Los Angeles, a reuşit să aducă puţină prospeţime francizei istovite de atâta muls. Dacă voi credeaţi că ugerul văcuţei The Lord of the Rings a fost golit de ultima picătură de lapte, se pare că EA a reuşit totuşi să mai scoată câteva vedre pe care le-a vândut imediat copiilor hămesiţi. Să vedem de ce şi, mai ales, cum.

La muncă, putorilor, nu la întins dejtu după inel!

Dacă primul BfMe a urmat cu sfinţenie Biblia lui Peter Jackson, şi anume scenariul trilogiei LotR, urmaşul lui s-a dezis de prostul obicei al „plagiatului" şi a decis că fanii ar mai trebui să audă şi altceva decât aceeaşi poveste repetată la nesfârşit. Ca urmare, EA a luat magistrala hotărâre de a pune la muncă sclifosiţii de elfi care s-au decis să-şi ia tălpăşiţa când Sauron s-a băşit puţin mai puternic. Şi fiindcă panseluţele urechiate nu erau de ajuns pentru a înmiresma aerul viciat de flatulaţiile sauroneşti, stăpânul EA s-a încruntat puţin la cârtiţele bărboase cunoscute drept „dwarfi", pe care le-a asmuţit împotriva hoardelor de goblini recrutaţi de Sauron. După cum vedeţi, avem trei facţiuni noi care, adăugate galeriei introduse de BfMe I (Gondor&Rohan, Mordor şi Isengard), ridică numărul clicilor de scandalagii la şase. Ceea ce ar trebui să asigure un măcel de proporţii epice, mai ales în multiplayer.

Meseria e inel de aur

Pentru că EA e EA şi dacă ne dă prea mult, nu mai rămâne nimic pentru al ţâşpelea sequel, nu avem câte o campanie pentru fiecare facţiune în joc, ci doar două, unde ne facem de cap fie cu haimanalele lui Sauron, fie cu „paznicii" Pământului „Mijlociu". Tocmai pentru a nu repeta pentru a zecea oară povestea Frăţiei, EA a decis să renunţe la The Living World Map (harta aia mare din BfMe I unde făceai şi desfăceai) şi a ales o abordare mai retro a modului în care asistăm la „evenimente" (sau le creăm). Avem, deci, tipul clasic de campanie, adică o înşiruire de misiuni predefinite, unde mortarul care le leagă este reprezentat de o mână de cutscene-uri în care artwork-ul îşi dă mâna cu



Bă, nu mai râgâi înspre noi!



Şase! Vin mascaţii!

engine-ul şi o pun de o horă îndrăcită. Mai pe înţelesul vostru, fiecare cutscene debutează ca un colaj de artwork-uri şi, exact când ţi-e spiritul mai înălţat de artă, „poz(n)ele" prind mişcare (animate de engine-ul jocului) şi te lasă fără grai. Şi cum fără grai nu prea pot comenta, voi presupune că nu e nimic de comentat.

Revenind la single player-ul cel de toate zilele (şi nopţile, puşlamalelor, că vă ştiu!), după cum spuneam, renunţarea la „Living World Map" n-a fost o mişcare deosebit de neinspirată cum credeam la început. Păcat că nu mai pot căra după mine „Uruk-Hai"-i căliţi în 'j de lupte şi nici nu-i mai pot personaliza cu un nume demn de faptele lor de arme, gen „Simeria's Most Wanted", însă EA s-a simţit oarecum cu musca pe căciulă şi a încercat din răsputeri să ne facă să nu regretăm dispariţia hărţii globale. Surprinzător, pasienţa i-a ieşit, iar noi ne putem bucura de şaisprezece misiuni (câte opt pentru fiecare campanie) uimitor de originale şi neaşteptat de dinamice. Nu există timpi morţi, iar când capeţi un moment de linişte înseamnă că duşmanul îţi pregăteşte ceva măreţ. Mai mult, surprizele se ţin lanţ şi n-ai absolut nicio şansă să te plictiseşti. Dacă în primul BfMe majoritatea încăierărilor degenerau în skirmish-uri repetitive şi plictisitoare, în cazul de faţă lucrurile stau cu totul şi cu totul altfel. Fiecare misiune este o poveste în sine, dar, cu toate acestea, are un loc bine stabilit în „the greater view" şi este astfel încadrată în campanii încât nu căpătăm impresia că „lecturăm" o culegere de povestiri populare, ci mai degrabă un roman care are cap şi coadă.

Fiind Nazgul, prin Mirkwood bântuiam

EA a ajuns la concluzia că a bătut prea mult apa în piuă pe marginea asaltului şlehtei lui Aragorn asupra bordeiaşului lui Sauron sau pe rezistenţa crâncenă întâmpinată de clica Ochiului în Văgăuna lui Helm, aşa că s-a hotărât să ne prezinte şi scandalurile mai puţin „mediatizate". Ştiaţi că elfii din Mirkwood au fost vizitaţi de Călăreţii lui Sauron? V-a trecut prin minte ce s-ar fi întâmplat dacă regele goblinilor ar fi intrat în Shire şi ar fi cerut pământ şi apă? Pofteaţi cumva la un sejur relaxant în fortăreaţa dwarfilor din Erebor? Dorinţele v-au fost îndeplinite şi mătuşa EA vă trimite într-un tur interactiv al Middle-earth-ului, unde n-a călcat picior de Frăţie şi unde sudoarea masculină a lui Aragorn n-a pângărit roua dimineţii. Şi, pentru a ne păstra mereu interesaţi, EA a avut grijă ca „locaţiile" prin care vom hălădui în căutare de măcel să nu se repete. Level designerii s-au strofocat din răsputeri să elimine orice senzaţie de „deja vu" pe care jucătorul s-ar putea s-o aibă la un moment dat. Şi, dacă nu punem la socoteală „punctele de intersecţie" ale campaniilor, pot spune că i-a ieşit.

„La locuri noi, oameni noi" bâiguia înţelepciunea populară atunci când se trezea din beţie în alt apartament. Ca să nu se ia la trântă cu înţelepciunea populară , EA a trebuit să renunţe puţin (apar şi ei, dar doar ca „featuring") la vechii eroi, obosiţi de atâta muncă, şi să ne dea pe mână o nouă „menajerie" din care nu lipseşte Tartorul Sauron. Ca o paranteză, în multiplayer sau în modul War of the Ring trebuie să faceţi câteva mişmaşuri pentru a-l momi de partea voastră, dar e bine că există. La cererea publicului, regele Dain ne va încânta cu o serie de jonglerii periculoase cu toporiştile din dotare, un escadron de Fellbeasts (cârcâiecii zburători călăriţi de întunericiţii lui Sauron) vor executa giumbuşlucuri aeriene cu prietenii lor vulturii giganţi, iar Arwen ... face şi ea ceva. Călare pe un cal alb. Cireaşa de pe tort este o şopârlă supradimensionată cu gastrită cronică, şi anume tartorul dragonilor care consumă doar kerosen cu lămâie. Mai sunt şi alţii, dar nu vă stric surpriza. Iar dacă voi consideraţi că aveţi mai multă imaginaţie sau simţiţi nevoia unui erou mai aproape de



Ce sunt aceste fiinţe? Şi de ce mor când le calc?



Vine barzaaa!



sufletul vostru, există „Create Hero", un modul care vă permite să dăruiți umanității un erou cum nu s-a mai văzut de la Ecaterina Teodoroiu încoace. Din păcate, eroul custom nu poate fi folosit decât în multiplayer, skirmish sau War of the Ring.

Risk of the Ring

Vă veți bucura, poate, să aflați că, deși nu-și scoate nasul la lumină în campanii, Living World Map nu ne-a părăsit de tot. Socotind probabil că, odată parcurse de vreo câteva ori, campaniile single player nu vor mai prezenta nicio umbră de interes pentru majoritatea gamerilor, pe lângă vreo 40 de skirmish-uri, EA ne-a propus un nou mod de joc: War of the Ring, un RISK puțin mai complicat, sau un Total War din cale-afară de simplificat. În principiu, după ce selectăm condițiile pentru victorie, suntem aruncați pe „Living World Map", unde vom face tot posibilul să ne impunem în fața zecilor de armate care ne vor răul. Sau binele cu forța. După câteva expediții de cucerire la sud de Erebor, War of the Ring mi se pare destul de solid cât să te convingă să nu dezinstalezi BfMe II, că poate-ți vine cheful de o campanie scurtă în care să-i pui cu botul pe labe pe îngâmfații ăia cu urechi ascuțite. Sau măcar de un „World Domination" sănătos. Nu e perfecțiunea întruchipată (are micile lui probleme), în schimb poate „produce" câteva ore de distracție și relaxare pe săptămână. În single sau multi.

Catapulte, râd în Mordor argintii

Mai multe facțiuni, normal, înseamnă mai multe unități, deci un gameplay mai diversificat. În mare parte, așa este, fiecare facțiune având punctele ei tari, dar și o serie de slăbiciuni care pot fi exploatate de un „general" inteligent. Dwarfii, de exemplu, nu sunt ei săracii prea rapizi, însă compensează lipsa de rapiditate printr-o rezistență sporită la zeama de sabie, de exemplu. Goblinii? Goblinii sunt mulți, iuți și stau prost cu unitățile defensive. Când vine vorba de ofensivă, nimic nu poate egala în versatilitate o companie de Spider Riders (unitățile mele favorite, alături de arcașii din Mirkwood). Pot fi utilizați ca lăncieri (am decimat sute de companii de arcași cu ele) sau ca arcași călare și excelează în ambele ipostaze. La rândul lor, elfii recrutează cei mai crunți arcași, Mirkwood Archers, care, odată blagosloviți cu niscaiva upgrade-uri și experiență, vor tăia cheful de viață oricărui amărât care se nimerește în raza lor de acțiune. Ceea ce m-a impresionat destul de plăcut e că, oricât de „uber" pare o unitate, sigur există o cale să scapi de ea cu ușurință. Ceea ce s-ar traduce într-un echilibru aproape perfect al gameplay-ului. Din nefericire, BfMe II suferă de meteahna oricărui RTS clasic: cu toate unitățile cele multe și diverse, rush-ul încă rămâne cea mai folosită strategie în multiplayer.



Tartorul dragonilor



Blue Angels

Eh, bănuiesc că unele lucruri nu se schimbă niciodată.

Puterile (Ring Powers), căci despre ele trebuie să vorbim puțin, s-au înmulțit peste noapte și au adoptat un sistem de organizare de tip „arbore". Accesul la o „vrajă" mai acătării este condiționat de posesia a „două mai mici". Bine-venită schimbare, zic eu, deoarece cum un „meci" single sau multi nu poate dura atâta timp cât să căpătăm puncte să ne cumpărăm tot clasorul de scamatorii, va trebui să ne planificăm puțin mai atent „colecția". Vrei un Balrog nervos? Alegi doar puterile care te vor conduce la unul. Similar pentru una bucată Watcher (cefalopoda gigantică și înfometată de la porțile Moriei), vraja aia hoață pe care Arwen a testat-o pe Darkriders (căluții lichizi) sau... și aș putea continua până dimineață.

Strategia ca strategia, dar tactica nu-i omoară

În comparație cu primul BfMe, trebuie menționat că EA și-a făcut puțin mai bine temele. Țineți minte că în review-ul lui BfMe mă plângeam de lipsa formațiilor tactice? Chiar dacă am primit ceva apropiat, nici acum nu există în adevăratul sens al cuvântului. Deși tare mi-ar fi plăcut să aranjez o companie de lăncieri în formație „triunghi" și să dau buzna în arcașii îngroziți, noul mod de „plasare" a trupelor pe câmpul de luptă îmi mai taie puțin din tristețe. În principiu, trupele pot fi așezate doar în formații dreptunghiulare cu lungime și lățime selectabile printr-o singură mișcare de mouse. La prima vedere, nu pare foarte util, dar când avem de-a face cu o selecție de



Shire-ul nu mai e ce-a fost odată



Un mini Trafalgar

companii pe care n-avem chef să le „aranjăm" bucată cu bucată, suntem scutiți de o grămadă de nervi. Mai ales că întotdeauna unitățile melee vor fi plasate automat în fața arcașilor. Mult mai bine decât nimic. O altă „nelămurire" (legată tot de BfMe I) era de ce unitățile nu primesc bonusuri la atacul din flanc. Îmbucurător, EA s-a prins de importanța flancării și a introdus-o în joc fără să crâcnească, îmbogățind puțin bruma de tactică pe care o oferea predecesorul lui BfMe II.

Tot ca o noutate, s-a dat liber la construcții. Adică nu mai suntem limitați la „sloturile" din jurul outpost-ului, ci avem dreptul să construim oriunde pe hartă. O schimbare bine-venită, mai ales că, pe modelul lui Winter Assault, a fost inaugurat transportul rapid de trupe între clădiri. Goblinii au primit cadou „Goblin Tunnels" (un fel de Bunker din Winter Assault), iar dwarfii s-au mulțumit cu „Mine Shafts". Restul facțiunilor vor trebui să meargă pe jos.

Resursele, pentru că nu putem vorbi de clădiri fără să ne lovim și de „monedă", sunt generate de clădiri, ceea ce încurajează gamerul să construiască. Simpla construcție nu este de ajuns, clădirile generatoare de resurse dând randament doar în cazul în care sunt așezate pe un sol „fertil" și la o distanță măricică de „suratele" lor. Așa că suntem obligați să ne extindem. Și uite așa, EA spera să alunge plictiseala din skirmish-uri obligându-ne să fim tot timpul în ofensivă.

Marea adiție, cu ajutorul căreia EA spera să rupă gura târgului, este introducerea marilor scandaluri navale. Eu personal n-am fost impresionat nici cât negru sub unghie. Apa într-adevăr arată foarte bine, unitățile sunt detaliate și numai bune de tras în poză, însă bătăliile sunt la nivelul celor din Warcraft 2. Selecția mai mare scufundă selecția mai mică și cam atât. Nimic impresionant (sau, mai bine zis, nu se ridică la nivelul încleștărilor terestre, deci nu merită mai mult de câteva rânduri :)).

One Pixel to rule them Sounds

Nu e niciun secret că principala momeală pe care-o folosește EA atunci când pleacă la pescuit de gameri este Grafica. Cu G mare, întrucât ceea ce am văzut în BfMe II a depășit toate așteptările. Se vede clar că scopul n-a fost o experiență tactică ieșită din comun (ce le-a ieșit se înscrie în categoria „mediocru") care să ne topească creierii, ci un circ grafic care să justifice oarecum zecile de milioane de leișori „aruncați" pe o „sculă" de ultimă generație. Și chiar nu vă mint, modelele detaliate, texturile de mare rezoluție, reflexiile în apă sau gheață, iluminarea dinamică și umbrele ălea jucăușe de pe dealuri cer tribut greu sistemului și îngenunchează până și cele mai dovedite scule. Recomandarea mea e să nu vă înfigeți la „Ultra High" decât dacă ați cheltuit mai mult de 1500 de dolari pe sistemul vostru. Sau l-ați căpătat de la o mătușă bogată. Bai mare nu e, BfMe II reușește să livreze o cantitate apreciabilă de dezmăț grafic chiar dacă setările nu sunt ridicate la maximum.

După cum probabil v-ați așteptat, și partea audio a beneficiat de toată atenția oamenilor de la EA. Chiar dacă prietena noastră, Carmen, s-a plâns de soundtrack la Fanatic Gamer, acesta se înscrie perfect în atmosferă și parcă l-aș asculta și în afara jocului dacă aș pune mâna pe el. Mie mi-a plăcut, deși sunt destul de pretențios când vine vorba de muzikie. Voice acting-ul este exact ceea ce v-ați fi așteptat să fie: vechile voastre cunoștințe din filme au pogorât pe PC și și-au împrumutat puțin vocile. Pe lângă, mai „trăiesc" o serie de actorași care nu fac deloc o treabă proastă (mai puțin Mouth of Sauron, „vocalizat" de un individ cu accent de polonez). S-ar putea să vă deranjeze la un moment dat vocea lui Sir Ian McKellan (Gandalf), care repetă obsedant aceeași „concluzie" (Once again bla bla bla) la fiecare sfârșit de misiune (valabil și pentru campania Evil, unde Gandalf e înlocuit de Saruman), însă per total, aveți toate motivele să ciuliți bine urechile.

Fun, fun, fun!

Concluzia nu e simplă. După cum vă povesteam la început, am sperat (în secret) că BfMe II va fi un joc prost și că EA va lăsa licența să răsufle puțin. Dar, după cum stau lucrurile, se pare că va trebui să aștept Battle for Middle-earth III. Poate atunci s-or îndura de mine și-mi vor da ceva de care să-mi bat joc... Repet, nu vă așteptați la o experiență tactică de nivelul seriei Total War. Dacă ar fi fost așa, mi l-ar fi smuls Mareșalu' Ghinea din mâini. Eu, însă, sunt un RTS-ist de duminică și n-am nevoie de provocări imposibile care să-mi strice sâmbetele, ci mai mult de „distraxie". Și Battle for Middle-earth II o oferă din plin.

■ cioLAN



Gen RTS **Producător** EA **Distribuitor** EA **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-408.30.90 **Procesor** PIV 1,6 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 **ON-LINE** www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	8
Impresie	9

8,5



CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI
ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII MARTIE!
• Nr. 2 - 2006 • 11 RON (110.000 ROL) • ISSN 1453-7079
CHIP special
Trucuri false pentru Windows XP, demascate
Comenzi noi pentru optimizarea XP-ului
Repararea automată a sistemului de operare
Transformați XP-ul în VISTA, GRATIS
SFATURI PENTRU UN XP MAI STABIL
WINDOWS XP ACCELERAT
SOLUȚII LA PROBLEME FRECVENTE
Pe CD
PROGRAME UTILITARE
Windows pornit de pe stick USB
CD de salvare cu BartPE
CHIP special 2 2006
WINDOWS XP
Cosmetizare:
3D Sphere, Desktop 3.1, Desktop Sidebar, SharpE, Serious Samurize, StyleXP, 3DNA Desktop, Spyder Bar, Vista Transformation Pack, Water Desktop, WindowBlinds
Utilitare:
AdvancedRemoteInfo, Bart's PE Builder, Cib PDF, McAfee AVERT Stinger, Process Explorer, Elite XP Utilities, FlashBoot
Optimizare:
Advanced Uninstaller PRO, Ashampoo WinOptimizer Platinum Suite, DupFinder, EVEREST Ultimate Edition 2006, Nlite, XPLite, Powerstrip, Regseeker, Driver Cleaner Professional, Elite XP Utilities, UnxUtils, TuneUp Utilities 2006, Super Utilities Pro 6.23, Lads, NTFS4DOS, Prosto Disk Cleaner 1
CSCD0206



Comunicați în siguranță pe internet
PC-Practic Aprilie 2006
PCPCD0406
Imagini de fundal
Practic...
mai ușor nu se poate!
Copii de siguranță pentru DVD-urile preferate
Mai mult spațiu pe hard disk
De pe DVD pe CD
Comunicați în siguranță pe internet
Țineți virușii departe de calculator 14
Trimiteți și primiți faxuri prin intermediul PC-ului 16
PC - Practic
practic... mai ușor nu se poate!
aprilie 2006
PE CD
77 de programe gratuite
52 imagini de fundal pentru Windows
Mențineți PC-ul în formă maximă
Automatizați procesul de întreținere 33
Creați o hartă a hard diskului
Navigați rapid prin fișiere și directoare 37
10 sfaturi practice
Ce trebuie să faceți înainte de a suna la service 60
Cum puteți copia un DVD
Realizați copii de siguranță pentru DVD-urile preferate 39
Transferați filmul de pe DVD pe un CD 41
Tot ce trebuie să știți despre muzica în format MP3
Practic: cum puteți transforma muzica de pe CD în format MP3 8
Mai mult spațiu pe hard disk
Un program care va face curățenie în locul vostru 31
5,99 LEI
Dacă folosești calculatorul și te întrebi cum poți să îi utilizezi resursele la maxim, cumpără revista de la chioșcurile din toată țara.



Pentru cine nu mai spera

RUGBY 06

După ce tocmai m-am delectat cu un Franța-Anglia de toată frumusețea, pofta de un simulator de rugby a străpuns din nou amintirile joacelor care au dat cu speranța de pământ. Printre ele și Rugby 2005, titlul premergător jocului de față. Așa că fără prea mult entuziasm mi-am băgat nasul în noul produs EA și când nici nu mă așteptam, ce să vezi? M-am trezit că joc rugby!

Cu regulamentu' în mână

Multe lucruri s-au schimbat de anul trecut și nu exagerez când spun că, în adâncul lui, este cu totul alt joc. Pentru început, este recomandat să bifăm tutorialul care ne face o introducere scurtă și la obiect în tainele acestui joc. Încă din acest punct ne dăm seama că jocul echipei poate fi controlat foarte ușor și nu e mare filozofie în tratarea fazelor de joc. La unele faze, cum ar fi tușele sau grămezile ordonate, primim asistență și în timpul jocului, însă e bine să avem lucrurile clarificate chiar de la sfârșitul tutorialului, asta pentru a putea profita de toate posibilitățile pe care le are echipa din acest an. În continuare, folosirea unui joystick dual oferă mai multă precizie și ușurință în joc decât tastatura, care totuși poate fi luată în considerare în comparație cu anul trecut, când ne transforma în victime sigure. E timpul să trecem la evenimentele din teren și primul lucru care trebuie menționat este posibilitatea de a executa rapid tușele și loviturile de pedeapsă, lucru deosebit de important atât pentru realismul jocului, cât și pentru cursivitatea sa. O tușă executată rapid poate oferi șansa unui contraatac periculos, iar în cazul loviturilor de pedeapsă, jucătorilor adverși le este imposibil să păstreze distanța regulamentară, iar noi, sub protecția avantajului acordat de arbitru, putem câștiga teren sau chiar declanșa un atac nimicitor. Posibilitatea unei execuții rapide este anunțată printr-un mesaj, moment în care trebuie să ne decidem foarte rapid dacă această manevră este rentabilă, mai ales în cazul tușelor care pot întoarce jocul în favoarea adversarului. Tot la capitolul noutăți intră și pasa „off-load", care ne permite să dăm drumul la minge și atunci când suntem în tackle. Este de la sine înțeles că acest lucru schimbă total aspectul jocului, nu doar la partea de cursivitate, ci și la posibilitățile de a aborda fazele de joc. O pătrundere directă după o grămadă spontană devine mult mai tentantă când stăm să ne gândim că de acum putem folosi suportul coechipierilor și avem șansa de a străpunge o defensivă și așa destabilizată. De asemenea, această pasă poate fi decisivă când ne aflăm la mică distanță de terenul de țintă. Odată cu introducerea acestor reguli, putem spune că mai avem și alte lucruri de făcut în afara baloanelor scoase pe trei sferturi din ediția trecută. Bineînțeles că această metodă rămâne în continuare eficientă mai ales când în teren avem o extremă de valoare, cel mai bun exemplu fiind cursele pe care le putem face cu Joe Rokocoko, echipier All Blacks. Nu trebuie uitate nici cele 25 de scheme tactice (pase sărite, încrucișări, fente de pasă etc.) pregătite să sucească mințile oponenților. Patru din acestea, la alegere, pot fi folosite direct în joc, iar utilizarea lor se dovedește a fi foarte profitabilă odată ce ajungem să le stăpânim. Dacă noi putem să practicăm acum un joc mai elaborat și în primul rând care chiar aduce cu realitatea, de acum nici partenerul de joc nu se mai mulțumește să facă doar act de prezență. Dacă în Rugby 2005 adversarii alergau alături de noi privind admirativ cursele pe care le făceam și nu puteau depăși statutul de jaloane, anul acesta au învățat ce e acela un placaj, ce înseamnă organizarea defensivă, iar balonul nu mai este un impediment pentru ei, de care încearcă să scape cât mai repede. Avem un AI care știe să profite de culoare, care combină amețitor de multe ori, iar răspunsul nostru trebuie să fie prompt și exact, pentru că nu are nevoie de multe greșeli pentru a marca o încercare. Și



Ruuun Mapusua, run!



Oare ce se sfătuiesc în grămadă?

plăcerea unui rezultat pozitiv este mai mare când avem în față o echipă imprevizibilă și care reușește un joc combinativ care de multe ori ne pune în dificultate. O problemă avem cu AI-ul, însă aici este vorba de colegii noștri de echipă. Suportul lor lasă uneori de dorit pe faza ofensivă, ceea ce duce la multe turn-over-uri în grămezile spontane, iar pe atacul advers au unele momente de năucire în care se uită pur și simplu la jucător fără să facă nimic. Așa că de câte ori îi prindem dormind în post trebuie să preluăm rapid un jucător pentru a salva situația. Arbitrajul din Rugby 06 este bun și rareori are câte o scăpare. Placajele la gât sau pozițiile afară din joc sunt rapid sancționate, însă rareori mai trece neobservată o pasă înainte. De asemenea, arbitrii oferă în continuare asistență în timpul jocului și atenționează jucătorii care sunt pe cale să comită o infracțiune, o metodă de admirat în jocul de rugby, alături de explicarea deciziilor și consultarea probei video la fazele discutabile.


Era cât pe ce


O așezare puțin cam neinspirată

Plus vizual

Printre cele nouă turnee-jocuri găsim și posibilitatea, ascunsă sub numele de World League, de a face carieră la cârma unei echipe amărâte din a patra divizie valorică și de a promova cu aceasta până în elita mondială a cluburilor. Meciurile câștigate aduc puncte care pot fi folosite pentru a întări echipa cu jucători noi, care pot fi aduși în ferestrele stabilite pentru transferuri. Simplu realizat, acest mod este o opțiune în cazul în care ne-am plictisit de mondiale, de turneele celor șase și trei națiuni sau de restul ligilor prezente. La capitolul licențe, ajunge să ne gândim doar la cine se află în spatele acestui joc pentru a ne da seama că nu vom avea motive de reproș. Rugby 06 nu a făcut un salt extraordinar la grafică, însă putem observa că jocul este mai plăcut ochiului decât în trecut. Jucătorii sunt ceva mai cizelați, se mișcă mai natural (cu excepția plonjoanelor exagerate) și dacă facem abstracție de vechii spectatori, al căror abonament nu mai expiră odată, lucrurile nu stau rău deloc. La sunet în schimb nu se simte nicio diferență în afara melodiilor din meniul jocului. Multiplayer-ul rămâne în continuare limitat la folosirea mai multor controller-e pe același calculator deși măcar un LAN ar fi fost bine-venit.

Bravo EA!

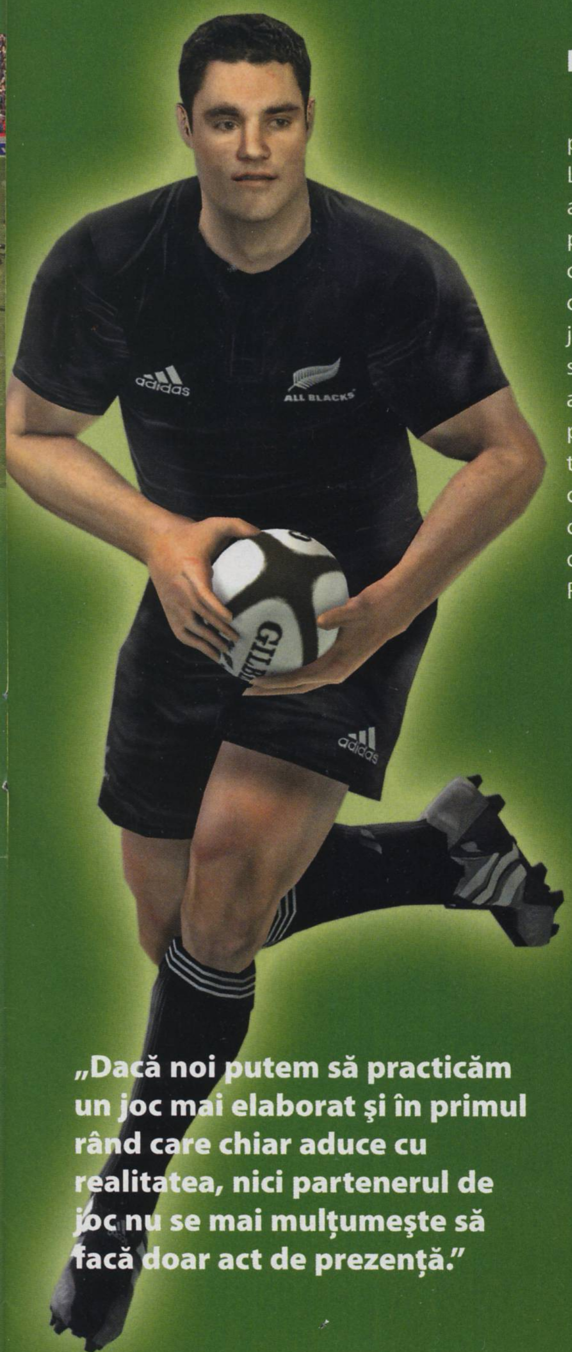
Nu am mai avut de mult atâtea cuvinte de laudă la adresa unui produs EA, dar iată că schimbările din Rugby 06 au făcut din acest joc o opțiune de luat în considerare. Un mic detaliu care poate justifica schimbarea de direcție luată de această serie vine chiar de la caseta tehnică, unde în dreptul producătorului, alături de HB Studios, anul acesta apar și cei de la EA Canada. Este clar că experiența lor în domeniul sporturilor cu procesor a influențat pozitiv rezultatul final și ne bucurăm că a intrat și rugby-ul în rândul jocurilor care merită atenție deplină.

■ **Rzarectha**

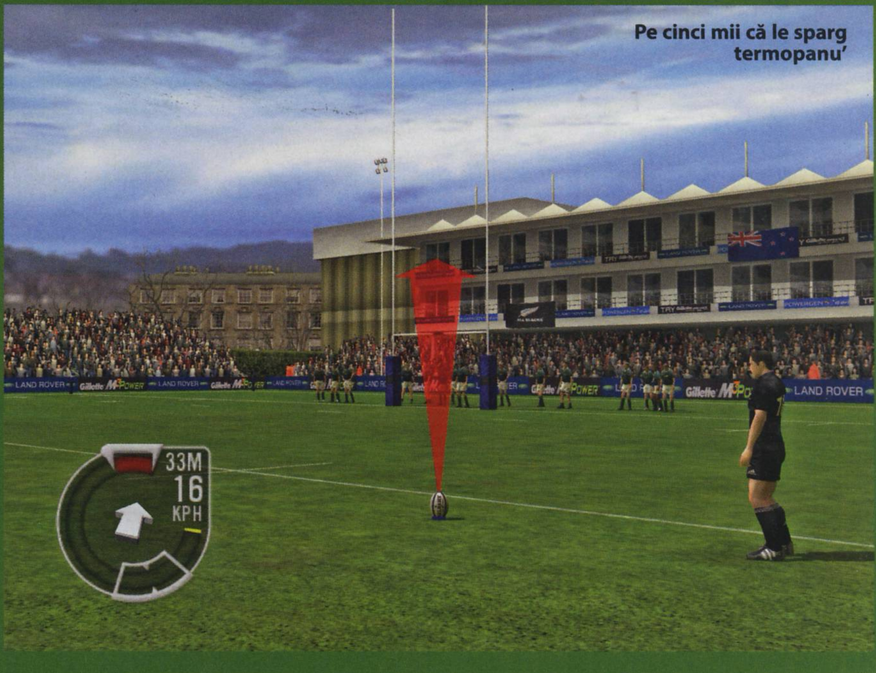
Gen Rugby Sim ▸ **Producător** HB Studios / EA Canada ▸ **Distribuitor** Electronic Arts ▸ **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIII 1 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.easports.com/rugby06

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	6
Storyline	–
Impresie	9

7,6



„Dacă noi putem să practicăm un joc mai elaborat și în primul rând care chiar aduce cu realitatea, nici partenerul de joc nu se mai mulțumește să facă doar act de prezență."


Pe cinci mii că le sparg termopanu'

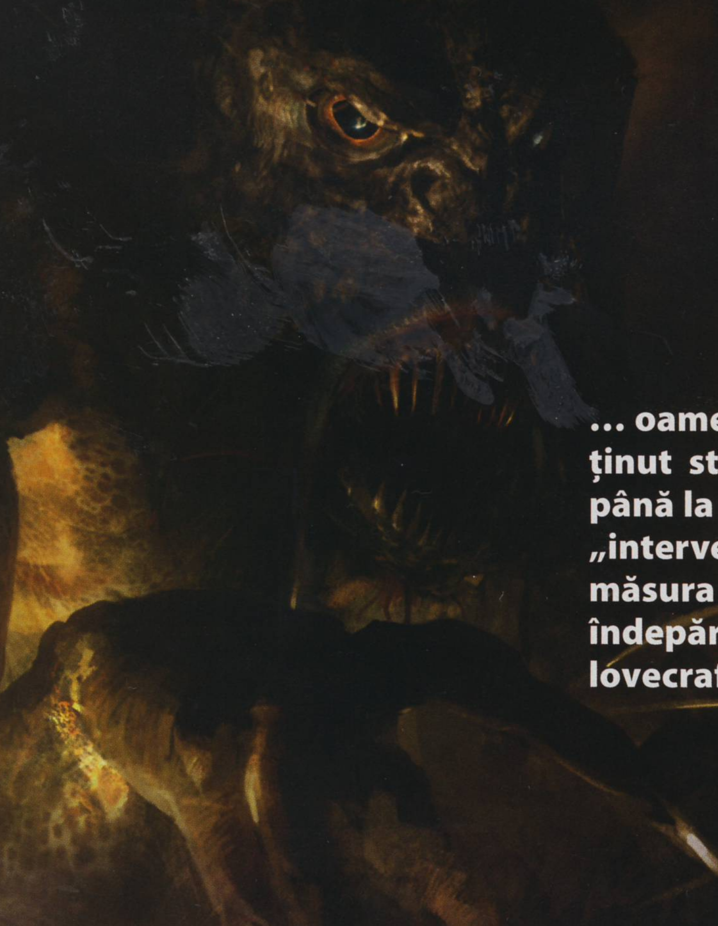
Call of Cthulhu®
Dark Corners of the Earth

Vine! Cine? Cthulhu după tine!!

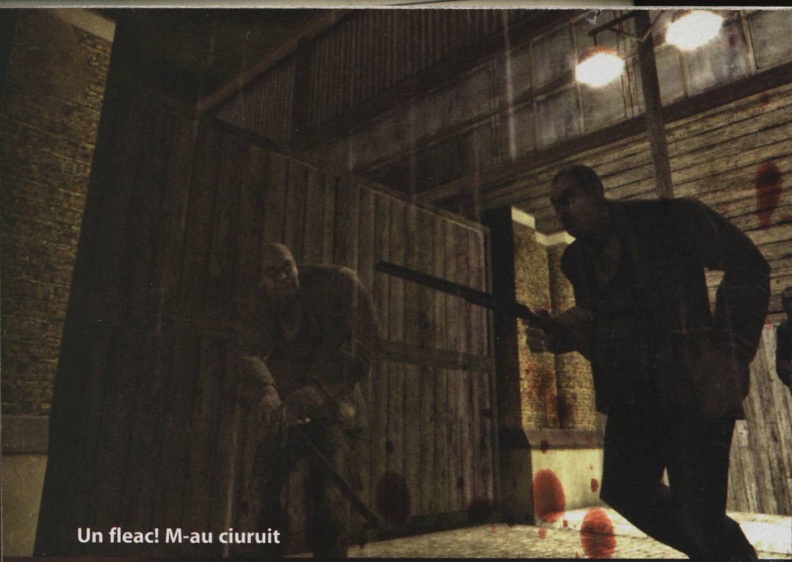
A fost anunțat acum patru ani. Pentru a nu da naștere unui nou Duke Nukem Forever, distribuitorii, producătorii și revistele de specialitate au tăcut mâlc. Ca urmare, lansarea versiunii pentru Xbox a trecut aproape neobservată. Versiunea pentru PC i-a urmat îndeaproape exemplul. N-am știut exact dacă va exista una decât atunci când a fost gata și n-am știut sigur că a fost gata decât atunci când l-am instalat. Mare păcat, deoarece măcar puțin hype i-ar fi prins neașteptat de bine. Un joc inspirat din scrierile lui Lovecraft nu se naște în fiecare an... În fine, până la urmă totul s-a terminat cu bine și iată-mă, lac de apă, încercând să vă explic de ce tresar de câte ori pornește DVD-ROM-ul și de fiecare dată când cineva râgâie în spatele meu.

„Calling Cthulhu, is anybody home?"

„Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth" nu este, după cum s-ar crede, o „ecranizare" a nuvelei cu același nume, „născută" de H.P. Lovecraft într-unul din momentele sale de maximă inspirație. Deși sursele principale de inspirație sunt „The Shadow Out Of Time" și, în mare măsură, „Shadow Over Innsmouth", un ochi atent va descoperi o seamă de referințe la o mulțime dintre nuvelele lui Lovecraft. Spre cinstea lor, oamenii de la Headfirst s-au ținut strict de litera „cărții" până la sfârșit și nu și-au permis „intervenții creative" decât în măsura în care acestea nu s-au îndepărtat de spiritul lovecraftian.



... oamenii de la Headfirst s-au ținut strict de litera „cărții" până la sfârșit și nu și-au permis „intervenții creative" decât în măsura în care acestea nu se îndepărtau de spiritul lovecraftian.



Un fleac! M-au ciuruit



Şi i-am spus să se lase de băut...

Într-un stil „a la Lovecraft", un intro deranja(n)t ne prezintă un mic „reportaj" despre viaţa veselă de la balamucul din Arkham (locaţia favorită a lui Lovecraft). Ţipete, bălmăjeli neinteligibile şi un individ care tocmai s-a hotărât să-şi pună capăt zilelor, lăsând în urmă un jurnal care dezvăluia o fire nu tocmai optimistă. Pentru moment, nu putem bănui decât că „aproape spânzuratul" este detectivul Jack Walters, protagonistul „istorioarei" noastre macabre. Pentru a da puţină substanţă background-ului nefericitului detectiv, suntem aruncaţi într-un prolog interactiv (inspirat din nuvela „The Red Hook Horror"), unde Walters participă, ca invitat de onoare, la un raid asupra unui conac „parazitat" de o sectă cu interese exagerat de oculte. Ceva se defectează pe parcurs şi Jack, în urma unor evenimente pe care vă las să le descoperiţi singuri, câştigă un sejur de cinci ani la azilul de boli mentale prezentat în culori atât de pitoreşti în intro.

Puţin mai târziu, îl regăsim pe acelaşi Jack Walters, cu mari probleme de memorie (o „lipsă" de cinci ani), încercând să refuze un caz de dispariţie care i-ar purta paşii în Innsmouth, un sătuc de pescari cu o istorie sumbră, în care ocultul se împleteşte cu realul, iar localnicii s-au „împletit" şi continuă să o facă, doar între ei. Ca fata mare, care ar vrea, da' o doare, până la urmă Walters îşi ia inima-n dinţi şi se trezeşte călare pe rata de Innsmouth, înarmat cu o limbă ascuţită şi o grămadă de întrebări incomode.



DCotE debutează ca un adventure clasic, cu NPC-urile de rigoare şi puzzle-urile specifice oricărui adventure decent. Timp de câteva ore, mai mult de o treime din timpul de joc, m-am jucat „de-a trasul de limbă" cu puţinele NPC-uri binevoitoare (sau bete turtă), am căutat indicii şi am rezolvat puzzle-uri.

Fac o mică paranteză şi vă pun în temă cu importanţa „exerciţiilor de logică". Majoritatea (a se citi „toate") „provocărilor intelectuale" nu au o rezolvare evidentă, de gen „combinaţia seifului e scrijelită la câţiva pixeli mai jos, bă!". Pe de altă parte, nu sunt nicio provocare în adevăratul sens al cuvântului. Indiciile sunt răspândite în jurnalul ţinut de Jack, precum şi în notiţele sau jurnalele descoperite prin cine ştie ce birouaş întunecos. Fiecare jurnal sau notiţă întâlnită în drum are o contribuţie majoră la storyline, iar indiciile nu pot fi desluşite decât după o lecturare atentă, dublată de o atenţie mărită la dialogurile purtate cu localnicii mai binevoitori. Rezultatul imediat al acestei combinaţii este o implicare mult mai adâncă din partea jucătorului, care practic este obligat (de parcă ar mai fi nevoie... dar cine ştie) să se lase învăluit de atmosferă şi răpit de storyline.

"Atunci s-au adunat fruntaşii Filistenilor, ca să aducă jertfă marelui Dagon, dumnezeul lor, şi să se veselească, zicând: "Dumnezeul nostru a dat pe Samson, vrăjmaşul nostru, în mâinile noastre".

Judecători 16:23

... o să înţelegeţi când va veni timpul

Revenind la cele câteva ore de linişte şi pace pe care trebuie să le înduraţi până încep „tragerile", să nu credeţi cumva că această perioadă de acalmie e lipsită de importanţă. Şi apoi, prin „linişte" m-am referit doar la absenţa puşcociului şi a ţintelor. În realitate, „revelaţiile" deranjante de care o să avem parte („Fetiţo, unde e tati?" „E plecat." „Mami?" „Încuiată în pod." „De ce?" „Mami muşcă!") ne ţin la fel de încordaţi ca şi o partidă de „pac-pac" cu oamenii peşte.

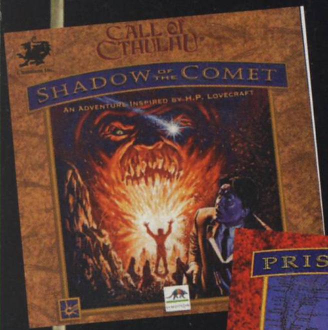
„Fetiţo, unde e tati?"
„Tati nu e acasă."
„Mami?"
„Mami e încuiată în pod."
„De ce?"
„Mami muşcă!"

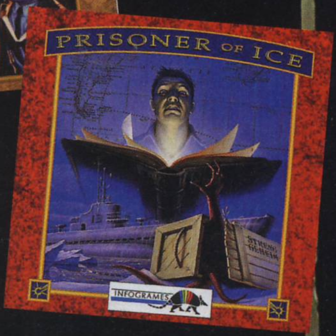
Rambo cel Mare vs. Balamuc cel Mic

Poate v-aţi lăsat păcăliţi de camera first-person şi de Tommy Gun-ul din screenshot-uri. Lovecraft nu e Sven Hassel, Headfirst nu e iD şi Jack Walters nu e Serious Sam, aşa că abandonaţi orice scenarii fanteziste în care, cu Tommy Gun-ul într-o mână, scoateţi uşa din ţâţâni şi răcniţi din toţi rărunchii (între două rafale de mitralieră, bineînţeles) „dă-te prins, Cthulhule!!!". Dacă totuşi vă încăpăţânaţi să goliţi un tambur de Tommy Gun în aer, doar pentru că vă place sunetul, ar trebui să aflaţi că tocmai aţi consumat jumătate din muniţia existentă în joc. Headfirst l-a „înzestrat" pe Jack cu o sensibilitate ieşită din comun la gloanţe, alice şi alte obiecte zburătoare identificate prea târziu. Un pumn de alice „izvorâte" dintr-un shotgun plasat convenabil în mâna unui inamic din imediata apropiere te poate curăţa la fel de repede şi sigur ca o cinzeacă de cianură băută dimineaţa pe stomacul gol. La fel, conform

Headfirst l-a „înzestrat" pe Jack cu o sensibilitate ieşită din comun la gloanţe, alice şi alte obiecte zburătoare identificate prea târziu...

Nu le-aş numi alternative, ci mai degrabă „must have" pentru orice fan adventure şi/sau Lovecraft. Shadow of the Comet are însă un loc special. A fost primul meu contact cu scrierile lui Lovecraft acum mai bine de zece ani.






„Sper să găsim o rezolvare paşnică, vecine"

principiului „ce nu te omoară, te răneşte rău de tot", până şi o expunere de scurtă durată la razele de pistol poate provoca o „insolaţie" nasoală, cu efecte din cele mai neplăcute.

Cred că a sosit timpul să pomenim puţin de integritatea fizică (de cea psihică ne vom ocupa mai încolo) a detectivului Walters. Aţi remarcat probabil lipsa totală de pe ecran a indicilor caracteristici unui shooter. A dispărut „numărătorul" de muniţie şi, odată cu el, s-a dus şi indicatorul de sănătate. De dragul atmosferei, Headfirst a optat pentru o reprezentare mai realistă a damage-ului. Sănătatea nu scade, nu este un proces matematic, ci se deteriorează, cum e şi normal. În locul unui banal „100", a apărut o „miniatură" a lui Walters, pe care o puteţi admira în toată splendoarea ei dacă gâdilaţi uşurel tasta „I". O sănătate de fier este indicată de absenţa totală a leziunilor şi e o imagine pe care o veţi vedea cam rar.

După un schimb de amabilităţi cu mutantul din vecini, vă veţi reaminti că viaţa e complexă şi are multe aspecte, dintre care unul e fragilitatea ei, şi veţi observa apariţia zgaibelor. Care se împart în simple julituri, niscaiva tăieturi şi, dacă nu aţi eliminat „cauza" la timp, o serie de fracturi de toată frumuseţea cu efecte cu impact direct asupra gameplay-ului. De exemplu, o fractură la mâna dreaptă scade drastic acurateţea, iar o tibie făcută ţăndări ar cam trebui să-ţi taie cheful de alergat. Mai mult, a fost decartat şi remediul universal oferit de shooter-e şi acum fiecare „afecţiune" are leacul ei. O zgârietură se poate vindeca aplicând un bandaj steril, tăieturile adânci vor fi cusute (cu aţă albă), iar fracturile vor fi prinse frumuşel în atele. Şi nu instant, dragilor... „tratamentele" necesită timp. Timp pe care, dacă te fugăresc trei haidamaci, nu-l ai. Şi uite-aşa sunt descurajate acţiunile care l-au făcut pe Rambo erou de trilogie...



„Am fost schizofrenic, dar acum suntem bine..."

Ca în orice horror care se respectă, bătălia dintre forţele răului şi morfinomanul binelui (ca toţi eroii lui Lovecraft, Jack este profund ataşat de doza lui de morfină, prezentă şi în inventar) se poartă pe două planuri. Lumea văzută, unde forţele oculte se manifestă sub forma unei cete de „inbreeds" cu puşti şi, la fel de importantă, mica grădiniţă din mintea lui Jack, unde piticii, stârniţi de oareşce traume psihologice (inevitabile, considerând compania selectă în care se învârt), se ciocnesc unii de alţii, determinându-l pe detectivul nostru să se comporte ca un schizofrenic exact când ne e lumea mai neagră. Pentru a-l umaniza pe Jack Walters şi cu scopul precis de a induce jucătorului o stare de spirit corespunzătoare situaţiei, a luat naştere „sanity meter"-ul. Când Jack este expus pentru mult timp unor situaţii sau privelişti nu tocmai liniştitoare, lucrurile o iau încetişor la vale. Omul nostru începe să şoptească disperat, imaginea se

contorsionează, sunetele sunt distorsionate și, dacă nu remediem situația (dacă nu-ți place ce vezi, întinde-o), aventura se poate sfârși prost. Lucrurile devin și mai interesante dacă în momentul în care clachează (clacăm), Jack are un pistol în mână. Sună un clopoțel?? Și se vede că producătorii au studiat impactul anumitor efecte de imagine asupra psihicului uman, deoarece tremuriciul „ecranului" atunci când Jack privește lucrurile de (prea) sus m-a determinat să pun pauză și să mă asigur că am pământ solid sub picioare și un scaun la fel de solid sub fund.

„Sanity meter-ul" din DCotE, în principiu, este similar celui din Fahrenheit. Însă geniul celor de la Headfirst nu s-a manifestat prin prezența lui, ci mai degrabă prin efectele pe care acesta le are asupra gameplay-ului. În Fahrenheit condiția mentală a protagoniștilor a fost redusă la un slider care se deplasa vesel de sus în jos, în funcție de situațiile la care eram expuși. Din păcate, cifrele și graficele n-au darul de a ne speria decât în cazul în care suntem contabili. Și cum am o bănuială că „vrăjitorii cifrelor" nu au timp de „entertainment virtual", impactul asupra jucătorului e aproape nul. Headfirst, în schimb, într-un moment de maximă inspirație, a împins lucrurile mult mai departe. Prin manipularea genială a imaginii și a sunetului, a reușit admirabil să transmită direct jucătorului, fără ajutorul intermediarilor seci, matematici, „rănile" cauzate de o experiență traumatizantă. Practic, oamenii nu s-au rezumat doar la a cuantifica frica și la a comunica rece rezultatele, ci i-au dat o formă palpabilă, a devenit, cum trebuia să fie, o emoție și nu un număr steril.

Prin manipularea genială a imaginii și a sunetului, a reușit admirabil să transmită direct jucătorului, fără ajutorul intermediarilor seci, matematici, „rănile" cauzate de o experiență traumatizantă.

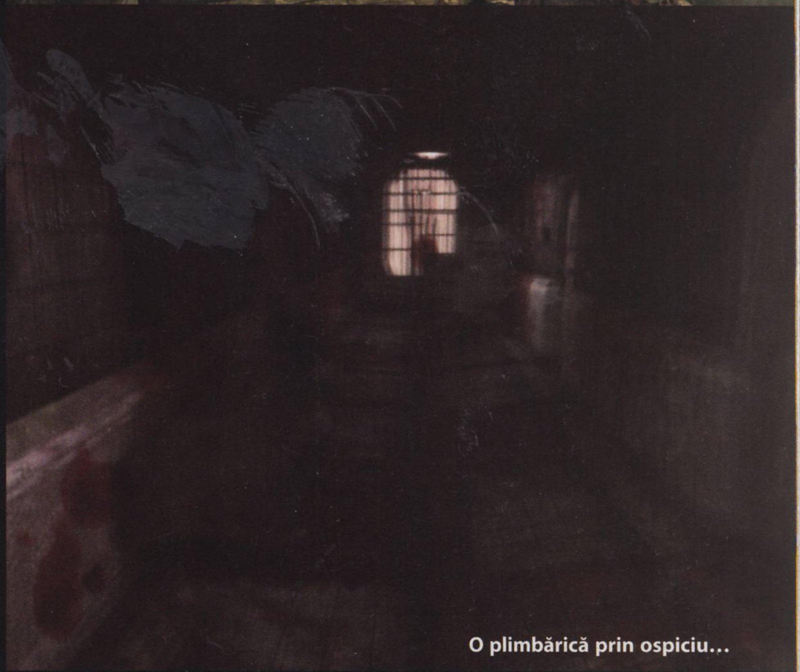
„Eu sunt mic, tu sperie-mă tare"

Deși îi sunt un mare admirator, nu-i pot nega (în schimb le pot ignora) micile scăpări. Lovecraft nu este un jongleur al cuvintelor. După ce i-ai frunzărit toată opera, nu-i poți ignora, de exemplu, vocabularul oarecum sărac și repetițiile obsedante. La Lovecraft, toate clădirile sunt ciclopice, ororile nu pot fi concepute de mintea umană și așa mai departe. S-ar putea să vi se pară puțin pueril și exagerat de melodramatic. Însă scăpați din vedere un lucru... închipuiți-vă cât de coerent poate să fie un morfinoman căruia tocmai i-a făcut cu ochiul un zeu cu milioane de ani de potlogării și "scheme" necurate la activ. Exact așa stau lucrurile și cu DcotE: învelișul este departe de ceea ce ne-am aștepta de la un shooter al anului 2006. Texturile șterse, lipsa unor efecte decente de iluminare nu scot la iveală un engine grafic actual și performant. Efectul este micșorat oarecum de filtrul care dă jocului un aer de epocă (observabil mai ales în cutscene-uri), însă problemele tehnice ale engine-ului ies la suprafață indiferent de câte filtre artistice ar fi aplicate.

Texturile care clipesc, inamicii care, ocazional, uită că între ei și tine există materie solidă, și-ți zâmbesc placid din cadrul unei uși închise, și o groază de alte glitch-uri nu constituie ceea ce eu aș numi un ambalaj atractiv. Dar, Lovecraft nu înseamnă ambalaj. Lovecraft înseamnă substanță. Lovecraft înseamnă atmosferă. Și aici, DCotE este inegalabil. Cantitatea și calitatea fricii amestecată cu o tensiune greu de suportat fără sechele majore pe care ne-o livrează nu se compară cu nimic în lumea jocurilor. Nu vreau să fiu prost înțeles, așa că o să-mi argumentez afirmația. Genul survival horror se mândrește cu o serie de titluri de calitate. Silent Hill, Resident Evil, Project Zero (jocul care, pentru o noapte, l-a transformat pe Mitza într-un bâlbâit cronic), Dino Crisis sunt niște păsări rare în lumea jocurilor. Însă toate au un lucru în comun: perspectiva 3rd person. Experiența este relevatoare, în schimb implicarea personală este știrbită puțin de imposibilitatea de a empatiza total cu personajul principal, pe principul că nu văd lumea prin ochii lui, eu doar îi dictez acțiunile.



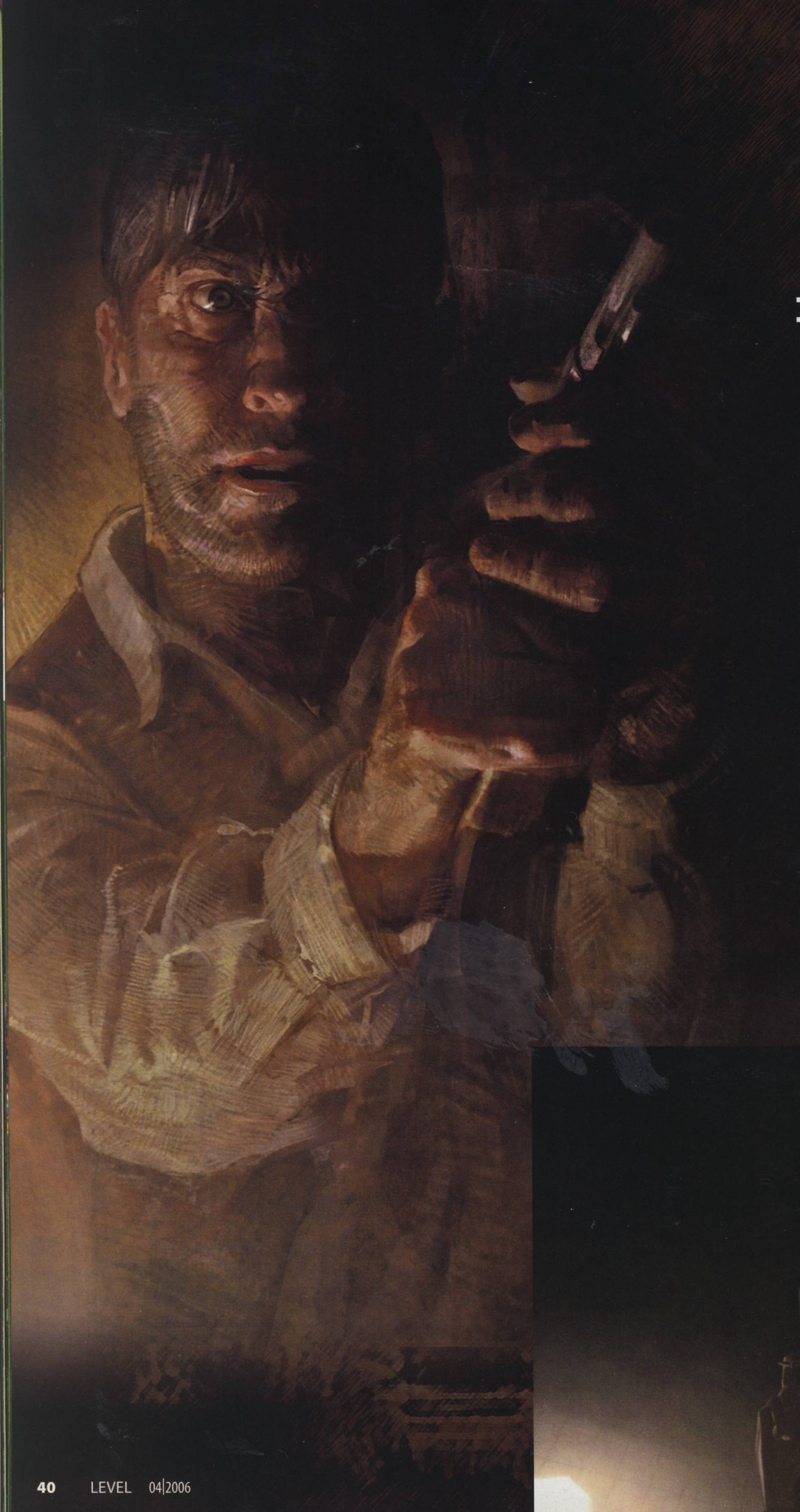
Natură moartă



O plimbărică prin ospiciu...

DCtoE, în schimb, ia totul personal și ne propune o aventură „murdăritoare de pantaloni" dintr-o perspectivă first person. Pentru a scufunda cât mai adânc jucătorul în atmosferă, după cum v-am informat și mai sus, s-a renunțat la interfața clasică de shooter (Tresspaser a mai încercat așa ceva) și astfel, între noi și ororile care ne pândesc la tot pasul, nu există nimic care să dea impresia de artificial. Tot ce se vede „din prima" este o mână tremurătoare care strânge disperată o armă pe care te întrebi dacă ai încărcat-o după ultimul iureș. O fugă disperată de un dușman pe care nu poți să-l vezi decât dacă te oprești, o alegere deseori fatală care te-ar transporta instant la cel mai apropiat save point (s-a păstrat sistemul de pe console), „dizlocă" o cantitate apreciabilă de adrenalină. Cel mai grăitor exemplu este „prinsea" jucată cu localnicii Innsmouth-ului într-un hotel: o fugă disperată cu trei haidamaci după tine, opriri scurte pentru a bloca o ușă, împinsul unui ceas din fața singurei ieșiri în timp ce „vecinii" îți încearcă ușa cu toporul, toate acestea mi-au ridicat pulsul periculos de sus. Sau ce-ați zice de un „număr" de echilibristică? La douăzeci de metri deasupra pământului, în timp ce gloanțele-ți șuieră pe la urechi și habar n-ai

Un joc mai bun al actorului principal ar fi fost un plus la atmosferă, dar consider că DCotE se descurcă mai mult decât onorabil şi fără un Peter O'Toole la „microfon".

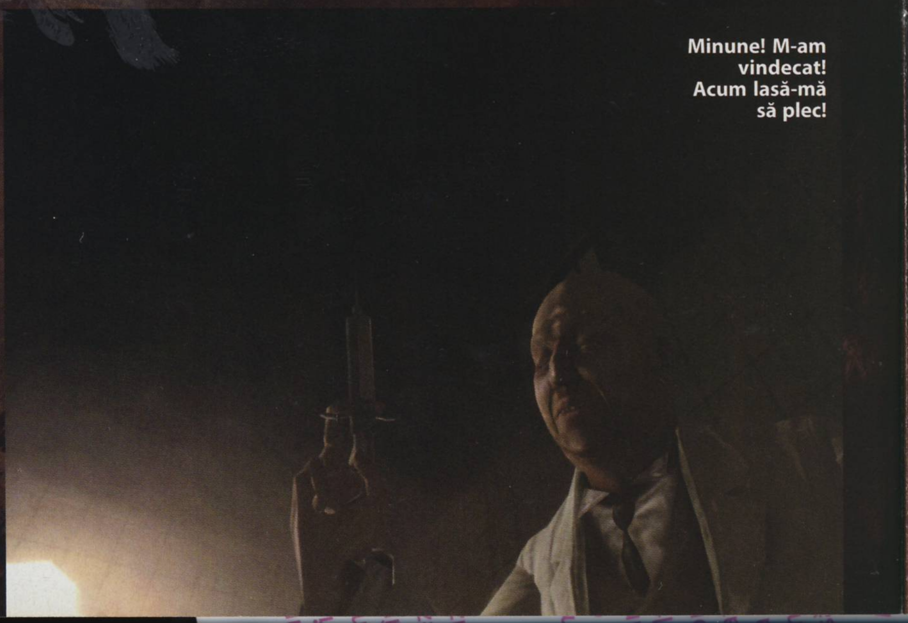




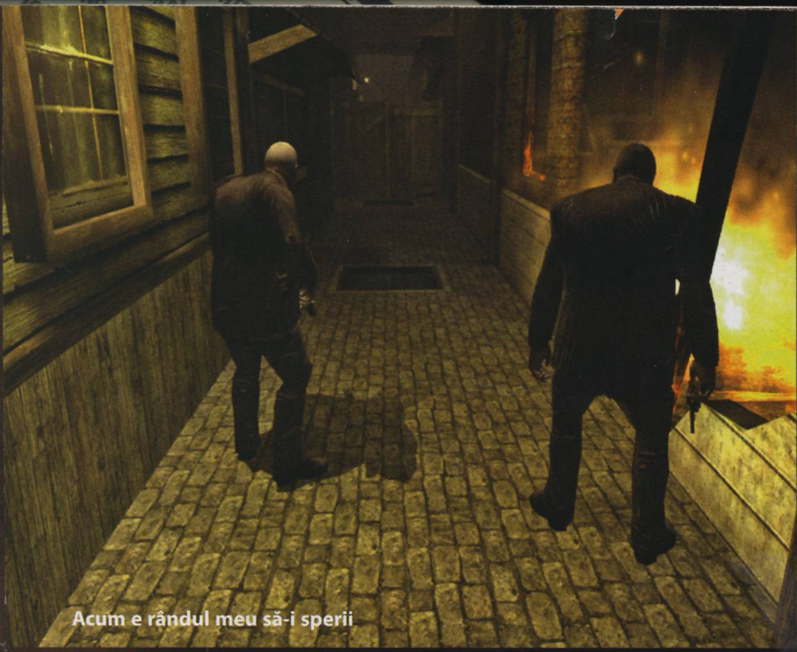
Pastorul cel Mort

de unde vin pentru că dacă te uiţi în jos te-apucă răul de înălţime şi le pici în cap...

Însă toate acestea n-ar însemna nimic fără contribuţia majoră adusă de o sonorizare care, departe de a fi perfectă, se potriveşte ca o mănuşă. Spaţializarea sunetului, săraca, e cam rudimentară, dar are bunul simţ să ne sugereze, de exemplu, poziţionarea aproximativă a unui inamic. Ceea ce e lucru mare când stai pitulat sub o scară, ascultând paşii care se apropie şi încercând să-ţi dai seama de unde-ţi va ateriza o rangă în cap. Probleme există din păcate la capitolul voice-acting. Calitatea spectacolului actoricesc oferit de "vocea" lui Walters urmează, din păcate, un traseu sinusoidal. Totuşi, nu vă gândiţi la o performanţă gen „Nicoleta Luciu" în ce telenovele mai joacă ea, sau ceva de nesuportat. Pur şi simplu, există câteva momente în care replicile „nu conving", în sensul că tonul vocii nu „rezonează" cu situaţiile. Un joc mai bun al actorului principal ar fi fost un plus la atmosferă, dar consider că DCotE se descurcă şi fără un Peter O'Toole la „microfon", mai ales că în a doua parte a jocului replicile lui Walters se vor rezuma la şoapte înfricoşate din familia lui „what am I doing here??", care, în combinaţie cu un monstru gelatinos, mi-au zdruncinat puţin



Minune! M-am vindecat! Acum lasă-mă să plec!


Acum e rândul meu să-i sperii



Headshot!!!

creierii atunci când le-am auzit prima oară. În plus, ceilalţi actori îşi fac treaba cum trebuie. Nu mustesc ei de talent, dar reuşesc să convingă atunci când este cazul.

Cine nu e gata, îi dau cu lopata

Obiectivitatea de care ar trebui să dau dovadă mă obligă să vă avertizez în privinţa aspectelor mai puţin plăcute. DCtoE are tendinţa să ne „chinuie" cu o serie de secvenţe de platforming, pe care unii dintre voi le-ar putea găsi frustrante. Consideraţi-vă avertizaţi: vă veţi petrece o bună bucată de timp murind. Personal, în afara câtorva înjurături printre dinţi (la adresa ălora care trăgeau în mine, nu a producătorilor), nu m-am simţit prea deranjat de ele şi le-am considerat un preţ mic care trebuie plătit pentru a savura o experienţă de milioane. La fel, unii dintre voi ar putea spune ceva de dulce la adresa sistemului de save point-uri specific consolelor. Normal, ar fi fost plăcut să avem o funcţie de quicksave, dar sunt de părere că ar fi răpit mult din savoarea jocului. Unde-i distracţia dacă nu eşti nevoit să-ţi calculezi fiecare pas pentru a nu te întoarce la save point-ul de acum un sfert de oră? Mai enervante au fost cele câteva bug-uri (blocat între câteva cutii) care m-au determinat să revin la un save anterior şi pentru acestea chiar aştept un patch. Se mai putea lucra puţin la AI, ce-l drept… problemele se observă atunci când trebuie să ne furişăm (inamicii nu reacţionează tocmai inteligent) printre patrulele păgâne. Ce-l drept, nu prea plâng eu lipsa inteligenţei, considerând cât de greu muşcă din ţărână dacă nu-l nimereşti drept în numele Tatălui, deci… mă mai gândesc.

Totuşi, în ciuda entuziasmului care răzbate din fiecare vocală a acestui review, nu mă pot abţine să nu mă gândesc din când în când la mamele angajaţilor Headfirst, care au fost de părere că Jack n-are voie să fugă. Nu există „Run Mode", ceea ce mi se pare un minus măreţ, şi nu pentru că aş fi deranjat de viteza de deplasare a lui Jack, ci din cauza lipsei de logică a unei asemenea alegeri. Eu, când mă grăbesc, fug. Walters merge. Ar mai exista, probabil o altă interpretare, bazată pe expresia „am îngheţat de frică", dar deja mă întind cam mult.

***„That is not dead which can eternal lie,
And with strange aeons even death may die."***



El a fost H.P. Lovecraft. Spaţiul nu-mi permite să mă desfăşor în voie, iar eu nu pot rezuma viaţa şi opera lui în doar câteva rânduri, aşa că vă furnizez doar un link pe care aţi face bine să-l folosiţi pentru documentare: http://www.hplovecraft.com/.

„O fi fiorii pâgânismului, Trăzneo, mai ştii…"

Îmi lipseşte elocinţa colegului Marius Ghinea, şi el un mare împătimit al lui Lovecraft, şi mi-e aproape imposibil să descriu în cuvinte senzaţiile pe care le-am încercat în cele câteva zile de „băut" Jack la barul-restaurant „Cthulhu". Tot ce pot spune e că acel sentiment de neajutorare şi nimicnicie în faţa ororilor pe care „mintea umană nu le poate concepe", care bântuie absolut toate personajele lui Lovecraft, este surprins şi redat perfect de Dark Corners of the Earth, singurul joc care a dat viaţă nuvelelor lui Lovecraft. Singurul joc care a reuşit să mă îngrozească şi să mă deprime într-un asemenea hal a fost Silent Hill 2. Dar dacă acolo (un efect neplăcut al camerei 3rd person), „vedeta" reprezenta oarecum o zonă de buffer între mine şi o lume nebună care-mi voia capul, în DCtoE frica m-a cuprins pe mine, nu pe Jack Walters. Pe mine, bă! Şi nu mă atinge, c-o iau razna!

■ cioLAN



▸ **Gen** Adventure/FPS ▸ **Producător** Headfirst ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft România, Tel. 021.569.06.00 ▸ **Procesor** PIV 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** www.callofcthulhu.com

Grafică	7
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	10

8,6

LEVEL

TU FACI

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o şansă într-o ţară în care, deşi talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potenţialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiţie. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent şi dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Aveţi la dispoziţie nouă luni de zile, până în septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivităţi dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru.

Singura competiţie din România
în care eşti plătit **BINE**
dacă faci jocuri **BUNE!**

JOCURILE

5000 €

Pentru întrebări şi detalii, folosiţi cu încredere adresa de e-mail tufacijocurile@level.ro.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceţi pentru a intra în posesia premiului este să prezentaţi în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiţie.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relaţiile în mişcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producţie şi distribuţie din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiţie, trebuie să vă înscrieţi trimiţând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteţi înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 31 august 2006, dar vă recomandăm să o faceţi cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista LEVEL şi pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetăţenie română.

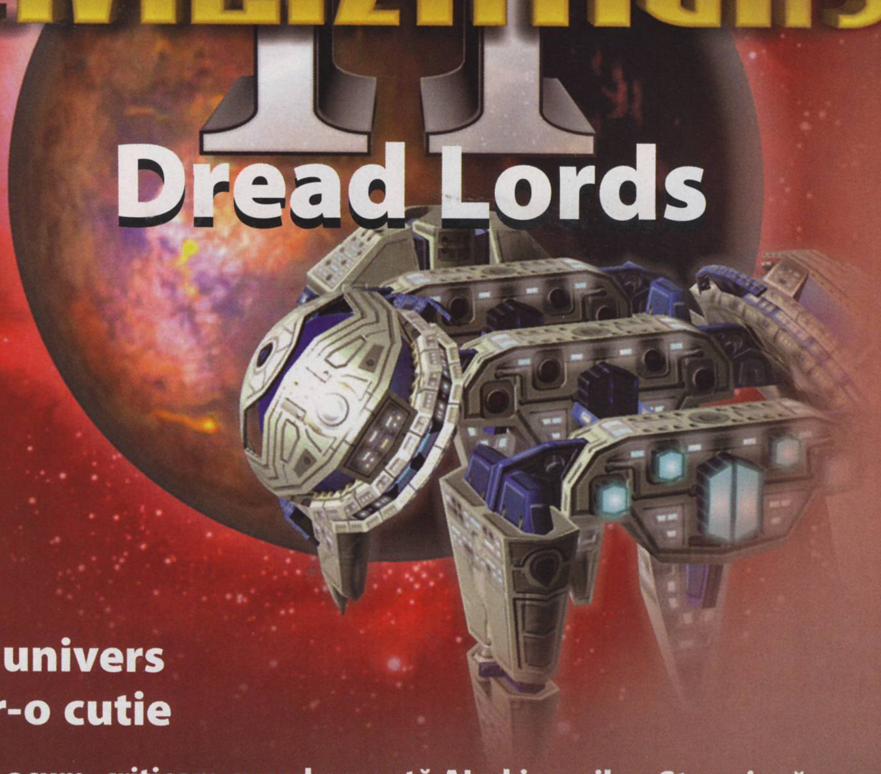
■ Proiectul trebuie să vă aparţină ÎN ÎNTREGIME, singura excepţie făcând-o aplicaţiile third party gratuite.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 31 august 2006.

Galactic Civilizations II
Dread Lords



Cu toții avem dificultăți când vine vorba de a purta o discuție cu reprezentanții unei civilizații extraterestre. Diferențele de natură fizică, de cultură și de procese de gândire nu fac altceva decât să creeze o serie de probleme, care mai de care mai grave, ce pot duce într-un final fericit la declanșarea ostilităților. Ei bine, de aceea se cere apariția unei noi științe pe nume Xenodiplomație. Aceasta va da naștere unor specialiști cu o educație multilaterală ce le va permite să evalueze o serie de situații jenante într-un mod mult mai potrivit și să acționeze în consecință. Din păcate, momentan, această știință nu este necesară, deoarece suntem singuri. Pe de altă parte, este foarte posibil ca toate civilizațiile de acolo să fie ca noi, ceea ce nu le doresc, ca să fiu sincer, și să ne înțelegem de minune, exact așa cum se întâmplă și aici. În cazul respectiv, nici un fel de tip de diplomație nu va fi necesară, pentru că așa merg lucrurile.

Un univers într-o cutie

Până acum, criticam cu vehemență AI-ul jocurilor. Stau și mă gândesc că totuși îmi convenea să câștig din cauza lipsei lui de inteligență. Mă făcea să mă simt superior, puternic și unic, exact ca un motan castrat ținut în casă toată viața, care crede că nu e vina lui. Acum însă am primit un șut printre crengi de mi s-au pepeșit merele ca de la ger. Și doare...

Crezul bilei spațiale

Să presupunem că, pășind prin univers, vă sare în față o bilă spațială. Care o să fie primul gând care o să vă traverseze creierii, după cel obscen? Vă spun eu „De unde știu eu că asta este o bilă spațială?" după care, în spirit uman, o să mai apară și altele de genul „Dar de ce pășesc io prin spațiu?" ajungând, la cei mai slabi de înger, la „Dar io cine sunt?". După câteva ore de jucat Galactic Civilizations II, vă veți găsi cam în aceeași situație, în care întrebările orientate înspre sine le vor depăși radical pe cele din categoria „Dar cum se joacă?". GC II este un joc a cărui seriozitate va trimite suma tuturor obscenităților din gândurile noastre spre cea mai apropiată latrină. Vă veți trezi bâjbâind prin întunericul spațial și al deznădejdii indus de imprudența și curiozitatea tipic urbană. Dacă veți mai avea în schimb puterea să vă amplificați amperii neuronali încă un pic, pasărea Phoenix va părea pe lângă voi un vrăbioi cretin care a picat în șanț de beat ce era după ce mâncase o prună fermentată. Universuri nenumărate vi se vor deschide și închide, oportunitățile vor apărea ca muștele la guvern și ciupercile după campionatul național de înot. Universul va fi al vostru, iar bila spațială poate să se arunce în prima gaură neagră care apare. Totuși, după o vreme, o să vă puneți întrebarea aceea la care nu veți putea răspunde niciodată, precum nimeni nu va putea, acum și pururea – „Dar oare bila spațială de ce mi-a sărit în față?".

ALTERNATIVĂ

Master of Orion III

Un joc care a fost subminat de către primul Galactic Civilizations, dar care nu trebuie uitat.





Un engine diplomatic superb care nu are concurență



Administrarea planetelor este aparent simplistă



Posibilități aproape nelimitate de design al navelor



De multe ori, dacă folosești metodele potrivite, o planetă poate fi capturată cu ușurință



Stațiile orbitale dau diferite bonusuri în zona în care sunt construite

Singurul lucru care îmi vine în minte când aud de salturi hiperspațiale este o bilă... o bilă spațială.

Legiunile nebuloase

Lăsând întrebările existențiale pe seama celor care sunt plătiți să le pună, io zic să ne întoarcem la ceea ce vorbeam mai devreme, deși nu e necesar, subiectul fiind același. Însă uneori precizările sunt necesare pentru a da impresia unei schimbări inexistente de subiect. Este baza diplomației să amețești persoana din spatele diplomatului. Însă, avem în față un set de circuite care gândesc rapid într-o formă logică pură, algoritmică, distribuită și simultană destul de greu de impresionat. Singura consolare rămâne faptul că această entitate nu a evoluat de una singură, ci este creația unor minți identice cu ale noastre, care au greșit-o în asemenea hal încât le-a ieșit perfect. Da, AI-ul din spatele jocului este creativ, imprevizibil și ascuțit ca țepele lui Vlad. A petrece ore întregi în fața unei interfețe care permite construirea celor mai avansate și mai creative designuri de nave nu rezolvă problema, ci o complică. A obține o victorie pe cale militară și strategică poate fi întruchiparea lipsei de comunicare la o ființă prin definiție socială. Până acum nu se putea altfel, construcțiile logice din alte producții acționând previzibil și monoton. Trezirea!!! Avem engine grafic cu trei dimensiuni, hărți imense, lorzi ai groazei și civilizații cu personalitate și inițiativă. Tot ceea ce trebuie să faci e să gândești altfel, la fel ca problema celor patru triunghiuri cu șase bețe de chibrituri. Acum putem părăsi cu mult curaj nebuloasele depersonalizării pentru a face loc legiunilor neuronale să străbată parsecii idealurilor noastre de joc perfect. Orice încercare face loc următoarei, până într-o zi.

Dinamism numismatic

Bazele unei colaborări ideale între membrii aceleași comunități spațiale au o formă banală, întâlnită destul de rar în ultima vreme prin buzunarele noastre. A imagina un lucru nu ține de foame și nici nu ridică moralul, ci atrage doar un set frustrant de laude și preamăriri ce duc imbatabil spre eunicizarea societății. De aceea, orice lucru trebuie valorificat, trebuie să capete o reliefare, o formă bine definită și, respectiv, plătită. Galactic Civilization II atomicizează orice ideal eminescian, luceafărul de noapte devenind doar un obiect spațial ale cărui resurse nu pot fi exploatate din motive tehnice. Orice schimb diplomatic, evoluție sau nouă descoperire trebuie plătită cu sudoarea navigatului printr-o interfață stufoasă și multe, multe săptămâni înghițite de clicuri. Nici măcar miile de parseci neînțeleși, genial de mulți, nu mai pot opri fluxul de capital. Poate eventual modelul de abordare impus Yougoslaviei să mai aducă vreo schimbare, similaritățile fiind pe alocuri uimitoare, lipsite de embargoul mândriei de producător. Din fericire, putem să călcăm într-o anomalie care furnizează avantaje la modul real și nu la cel ocult determinat de acei pași ce sfârșesc în lucruri pline de consistență. Dar, deși imaginația nu are limite, puțin se poate folosi din ea. Și la un moment dat apar marginile, limitările din diferite motive, care au o justificare în regula universală de început/sfârșit. Galactic Civilization transformă orice început într-un sfârșit într-un mod epopeic și cataclismic. Ba mai mult, de multe ori, sfârșiturile dispar cu totul și rămân doar începuturile. Măcar acestea sunt fericite.

Post Confuziv

Orice tip de argumentare cere un sfârșit concluziv. Dacă ceața cognitivă în care am fost aruncat după ultimele experiențe galactice se va spulbera sau depune măcar, voi preaslăvi cu respect nevoia de înțelegere a spiritului uman. Și voi arunca apoi un văl compact de structuri logice și descriptive ce nu vor determina nici un fel de reacții cenușii, ci vor hrăni în continuare bacteriile ignoranței până la toxifiere. Și va fi un nou sfârșit.

■ **Locke**

Gen TBS **Producător** Paradox Entertainment **Distribuitor** Stardock **Procesor** PIII 800 MHZ **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** 32 MB VRAM **ON-LINE:** www.galciv2.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	10

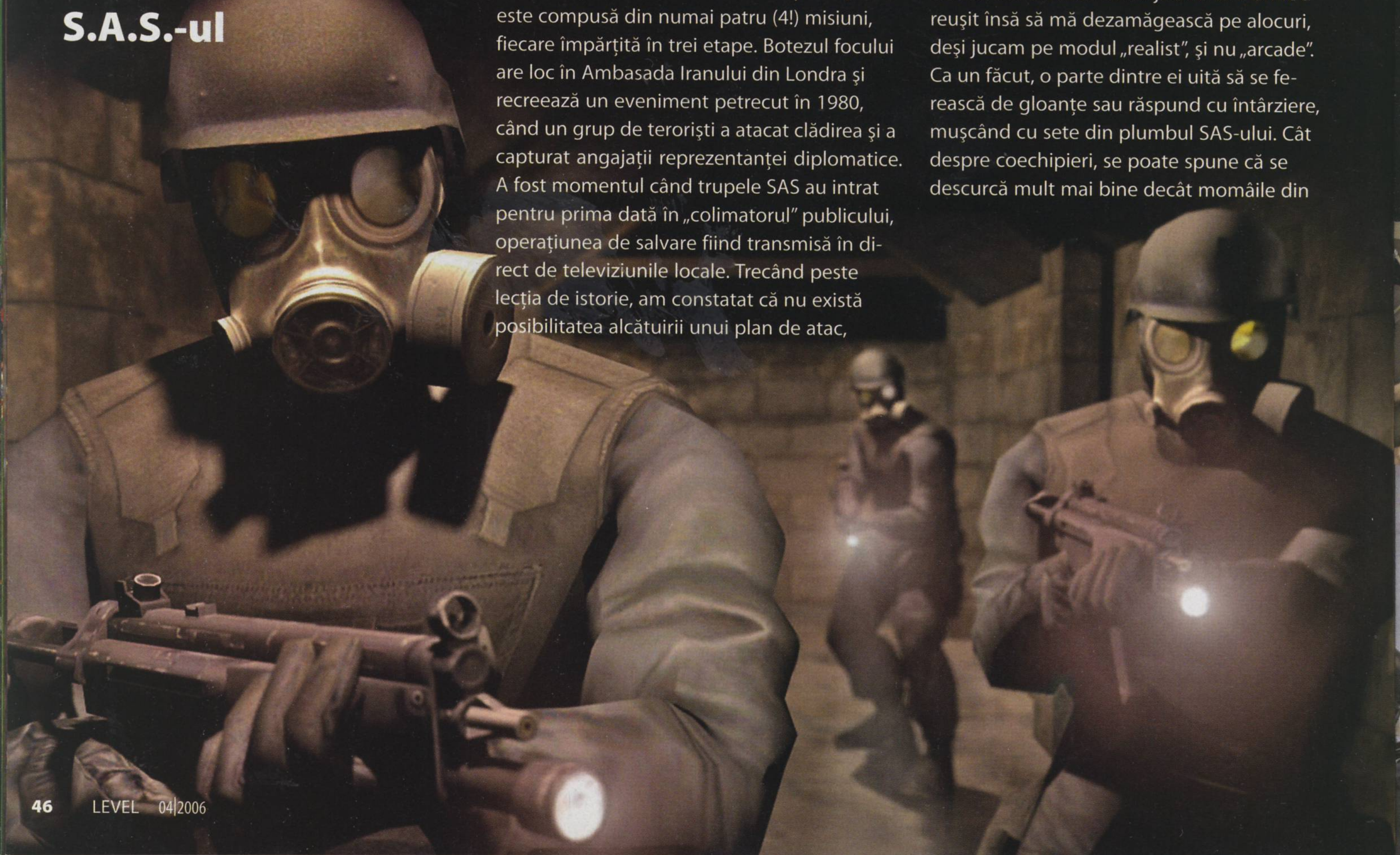
8,6

THE REGIMENT™

CLOSE-QUARTERS COUNTER-TERRORISM

După un Rainbow Six: Lockdown anemic, care mi-a adus aminte că există SWAT 4, japonezii de la Konami și Kuju au decis să intre în clubul shooter-elor tactice cu The Regiment. Principalul său avantaj este că apare la scurt timp după răsunătorul eșec ubisoftian, nu neapărat că ar fi cu mult mai breaz. The Regiment nu urmărește însă acțiunile forțelor speciale americane, ci își concentrează atenția asupra britanicilor din cadrul Special Air Service (SAS), care au contribuit din plin la realizarea jocului. Evident, nu este suficient să ai sfătuitori de asemenea calibru pentru a asigura succesul jocului, iar faptul că producătorii sunt la început nu numai întru-ale pac-pac-ului tactic, ci și pe PC-uri, m-a făcut să nu aștept jocul cu prea mare interes. Într-un fel, am avut dreptate. Dar să vedem ce și cum.

Konami asmute S.A.S.-ul

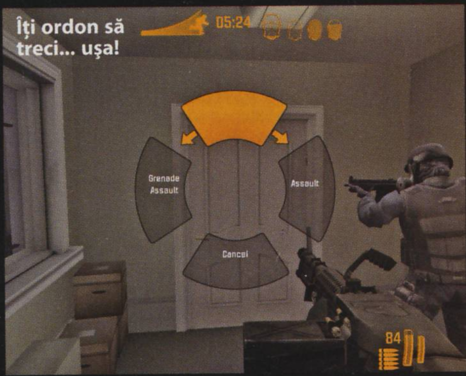


În brațele terorii

The Regiment se vrea a fi un joc realist, cu un „SAS" mare scris pe frunte, însă reușește doar parțial să demonstreze că își merită un loc în scenă, gameplay-ul fiind apropiat mai mult de arcade. Primul lucru pe care trebuie să îl faci înainte de a intra în pâine este să participi la o serie de antrenamente, de-a lungul mai multor etape, în care va trebui să demonstrezi că știi să tragi cu arma, să alergi și să controlezi o echipă. Surprinzător este faptul că, inițial, nu ți se spune cum trebuie să procedezi pentru a atinge un obiectiv, astfel că va trebui să repeți misiunea pentru a-ți da seama ce vor superiorii de la tine. Iar cum nu sunt clarvăzător, am repetat figura și la a doua misiune de antrenament. Abia după ce am terminat o parte din pregătire m-au expediat în prima misiune „pe bune" din cadrul campaniei, care este compusă din numai patru (4!) misiuni, fiecare împărțită în trei etape. Botezul focului are loc în Ambasada Iranului din Londra și recreează un eveniment petrecut în 1980, când un grup de teroriști a atacat clădirea și a capturat angajații reprezentanței diplomatice. A fost momentul când trupele SAS au intrat pentru prima dată în „colimatorul" publicului, operațiunea de salvare fiind transmisă în direct de televiziunile locale. Trecând peste lecția de istorie, am constatat că nu există posibilitatea alcătuirii unui plan de atac, amintindu-mi pe loc de RS: Lockdown, astfel că am urmat ordinele orbește, încercând să găsesc cât mai repede subsolul în care se aflau cei care trebuiau salvați din ghearele teroriștilor. Surprinzător, deși credeam că mi-am îndeplinit misiunea, aveam să constat că trebuie să o iau de la capăt dacă vreau să deblochez accesul la următoarea etapă. Pentru a trece hopul, ești nevoit să acumulezi un anumit număr de puncte (de preferat cât mai multe), altfel rămâi cu ochii în soare și ești nevoit să repeți figura până când o faci ca la carte. Nimic de comentat, chiar dacă este pentru prima dată când întâlnesc un astfel de sistem într-un asemenea joc. AI-ul inamic a reușit însă să mă dezamăgească pe alocuri, deși jucam pe modul „realist", și nu „arcade". Ca un făcut, o parte dintre ei uită să se ferească de gloanțe sau răspund cu întârziere, mușcând cu sete din plumbul SAS-ului. Cât despre coechipieri, se poate spune că se descurcă mult mai bine decât momâile din

„...camarazii din The Regiment sunt conștienți de faptul că puștile nu sunt mături"


Strângeți bani de zugrăveală



Îți ordon să treci... ușa!

RS: Lockdown, răspunzând cu promptitudine comenzilor date prin intermediul unei interfețe simple, dar eficiente. Se poate întâmpla însă să te trezești cu un camarad lipsă, care a decis să rămână de capul lui în urmă pentru a „gusta" din ospitalitatea unui Kalașnikov. În rest, nu te incomodează, nu-ți pun piedică și curăță eficient încăperile de gunoaie. Pe de altă parte, inamicul nu strălucește prin inteligență, chiar dacă folosește ostateci pe post de scuturi umane, neezitând uneori să-i curețe înainte ca SAS-ul să-i pună jar pe coadă. Problema este că are tendința să nu se ascundă imediat și chiar aleargă cu voioșie în întâmpinarea gloanțelor, dând dovadă de un eroism sinucigaș ieșit din comun. Cu toate acestea, gameplay-ul este mult mai alert față de RS: Lockdown, iar camarazii din The Regiment sunt conștienți de faptul că puștile nu sunt mături, sau... mă rog, nu întotdeauna ☺.

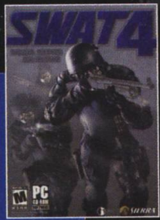
Dar nu-l văd bine...

Problemele jocului nu țin, însă, doar de gameplay, deoarece Konami a ezitat să achiziționeze drepturile asupra unui engine grafic din actuala generație și a preferat în schimb engine-ul Unreal 2.5. Probabil că dacă The Regiment ar fi fost lansat în urmă cu trei ani, ar fi lăsat câteva guri căscate, dar așa... Texturarea pare făcută în grabă, culorile sunt șterse, iar animațiile personajelor, chiar dacă sunt mai reușite decât cele din RS: Lockdown, nu se ridică la înălțimea așteptărilor. Mai mult, level designul este plictisitor în cele mai multe cazuri, iar lipsa efectelor vizuale cu care ne poate delecta un engine din generația DirectX 9 își spune cuvântul. Fără să exagerez, The Regiment este unul dintre cele mai urâte FPS-uri care au văzut lumina zilei în această perioadă. Cu toate acestea, pentru a-l rula la rezoluții mari, fără a pune la socoteală un strop de anti-aliasing, ai nevoie de o sculă puternică dacă urmărești să obții un frame rate bun. În schimb, avem sunet. Și nu orice sunet, deoarece jocul folosește o tehnologie de ultimă oră pentru a reda sonoritățile, localizarea fiecărui zgomot fiind posibilă și foarte utilă în toiul luptei. Păcat că-i lipsește doza de realism.

Sfatul meu? Dacă ai un SWAT 4 la îndemână, evită The Regiment. Dacă ai un Lockdown...

■ KiMO

ALTERNATIVĂ



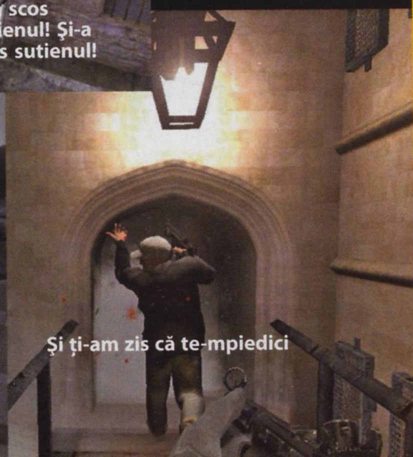
SWAT 4

SWAT 4 rămâne în continuare cel mai bun. Pentru cei care caută un gameplay complex, acțiune și momente tensionate, răspunsul a rămas același.


Terorist până la proba contrarie


Și-a scos sutienul! Și-a scos sutienul!


Liber!

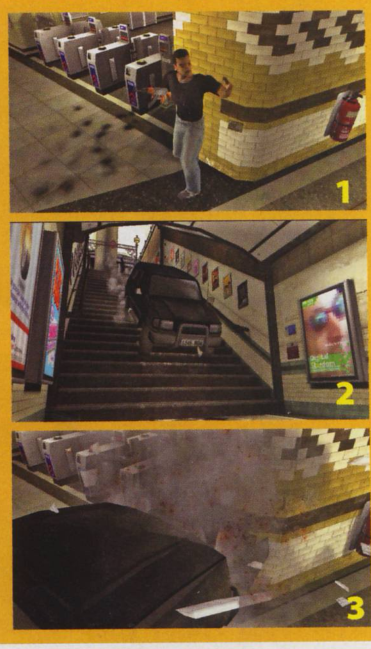

Și ți-am zis că te-mpiedici




SAS-ul, elita armatei btritanice.

CUM AM PROCEDAT

PROBLEMĂ REZOLVATĂ



▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Kojo ▸ **Distribuitor** Konami ▸ **Procesor** PIV 1,8 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB ▸ **ON-LINE** www.konami-regiment.com

Grafică	6
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	7
Storyline	–
Impresie	7

7





Pentru pasionații curselor legale

ToCA RACE DRIVER 3
THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

În numărul aniversar din ianuarie, ToCA 3 a fost alegerea mea pentru cel mai așteptat joc al anului 2006 și sunt sigur că mai sunt multe persoane care și-au pus speranțe în acest titlu. Obligați de ToCA 2, oamenii de la Codemasters nu puteau derapa cu acest joc, iar comunicatele de presă ne asigurau că jocul va satisface până și pretențiile celor mai exigenți dintre noi. Ba mai mult, producătorii jocului au dat buzna la standurile mai multor echipe, printre care și Williams BMW, pentru a nu lăsa nimic la voia întâmplării. Toată acestea rămân acum în urmă și iată că, după acceptabila amânare de câteva luni, jocul este pregătit să fie luat la întrebări.

Din camion în BMW

După cum era cunoscut, oferta ToCA Race Driver 3 este una impresionantă și nu cred că e șofer în lume care să nu își găsească ceva de condus în acest simulator. Jocul nu ne ține prea mult în suspans și, de îndată ce terminăm povestea cu datele personale, suntem aruncați în toiul unei curse aflate în ultimul tur, la bordul unui puternic Mercedes AMG. Rezultatul final nu contează, această scurtă plimbare fiind folosită pe post de legătură spre intro-ul jocului, în care un moșuleț simpatic cu accent scoțian (foarte la modă se pare) ne dă câteva sfaturi și ne face o scurtă prezentare a ceea ce ne așteaptă. De îndată ce ai terminat ședința de la standuri, poți să treci la ultimele amănunte rămase de rezolvat înainte de a te apuca să rescrii istoria sporturilor cu motor. Alegerea controlerului s-a dovedit extrem de importantă pe parcursul curselor, de asemenea și unele mici retușuri la setările lui. Pentru ToCA Race Driver 3 am folosit pe rând un volan, tastatura și un gamepad, acesta din urmă oferindu-mi în final cel mai bun control și, implicit, și cei mai mulți lauri la sfârșitul curselor. Jocul este împărțit în principiu în două capitole: World Tour (ceva în genul carierei din ToCA2) și Pro Career, însă principala diferență dintre acestea este felul în care sunt structurate campionatele disponibile. Dacă la Pro Career sunt împărțite pe disciplinele de care aparțin, în modul World Tour avem curse de toate genurile și vrei, nu vrei, ajungi să te dai aproape cu toate vehiculele pe toate circuitele, pentru a debloca următoarele etape. Practic, aici este nevoie de pilotul complet care să se adapteze ușor la toate genurile de vehicule și de circuite, fără să facă mofturi că lui îi plac doar V8-urile sau DTM-



Cu Dodge-ul pe Indianapolis



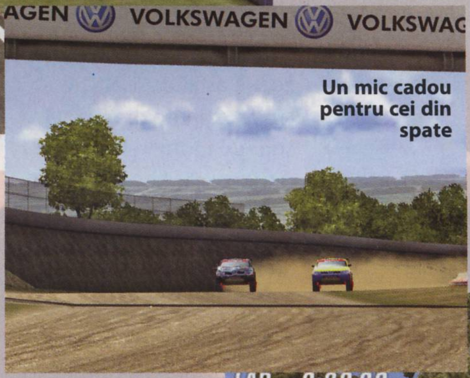
Am stat în fruntea tuturor

urile. Ca să mă întorc la modul Pro Career, aici te aşteaptă nu mai puţin de opt secţiuni, fiecare cu un număr mai mare sau mai mic de campionate incluse. Poţi să alergi în campionate precum V8 Supercars, Indycar, British GT, DTM sau F3, poţi să încerci mai multe grand pix-uri şi cupe din perioada 1930-1990 într-o rememorare a unor evenimente care au marcat sportul cu motor, ai curse de camioane, monster track, buggy-uri, până şi maşinuţele de tuns iarba şi-au făcut loc într-o cursă pe viaţă şi pe moarte la 50 la oră. Cred că singurele care mai lipseau sunt cele de pe terenurile de golf. Şi în Pro Career ai ceva de muncă până să ajungi să alergi în cursele dorite, însă aici nu ai cum să te trezeşti la volanul unui Nissan Dakar în drumul tău de la carturi spre monopostul BMW Williams F1. Toate cursele deblocate devin disponibile şi pentru free race, time trial şi multiplayer. Traseele pe care concurezi sunt peste 80 la număr, printre ele fiind şi Spa-Francorchamps, Hockenheim, Silverstone, Bahrain, Indianapolis sau Nurburgring.


O plăcere în ultima curbă din ultimul tur

Se confirmă, simulează!

Fiecare vehicul din ToCA 3 are un comportament diferit şi în foarte mare măsură realist. De la rigidele camioane până la fâşneţele carturi, putem observa cu uşurinţă diferenţe în manevrabilitatea şi ţinuta lor la drum. Producătorii au declarat că au fost luate în calcul peste 4000 de variabile în comportamentul vehiculelor, din care 1000 sunt asociate cu pneurile folosite. După cum am spus, am optat pentru un gamepad şi trebuie să recunosc că am fost plăcut impresionat de reacţia maşinilor la comenzile mele, iar jocul îşi merită încadrarea la simulatoare auto. Asta nu m-a oprit totuşi să vizitez împrejurimile pistei de multe ori, motivele fiind nenumărate. Până şi un vibrator atacat prea tare îţi poate răpi controlul maşinii şi, odată ajuns pe iarbă sau în nisip (varianta fericită), cursa poate fi compromisă. Deşi se vede progresul făcut faţă de ToCA 2, jocul mai are ceva teren de recuperat până la noua revelaţie a genului, GTR-ul suedezilor de la SimBin. Jocul acela se adresează totuşi categoriei hard-core, iar scopul celor de la Codemasters a fost acela de a crea un produs accesibil unei categorii mai largi de gameri. Tocmai de aceea cei enervaţi de nesupunerea bolizilor pot opta pentru modul arcade, în care şi să vrei nu prea poţi să dai greş. Bineînţeles că şi farmecul jocului dispare când maşina pare lipită de şosea, iar indicatoarelor de pe traseu li se râde în nas în timp ce intri în curbe cu toată viteza. Pentru cei care doresc mai mult de la acest joc, există şi posibilitatea de a umbla la reglajele maşinilor. Lucru recomandat, pentru că fiecare traseu are caracteristicile sale, care trebuie folosite în avantajul tău. Spre exemplu, din transmisie se poate opta pentru viteză de vârf sau accelerare, în funcţie de raportul de viraje şi linii de viteză, iar pentru cursele pe circuite ovale modificarea înclinaţiei pneurilor poate reduce din uzură ştiind faptul că cele de pe interior sunt mai solicitate. Pentru unele curse ai la



Un mic cadou pentru cei din spate


Mici probleme de concentrare

dispoziţie şi upgrade-uri pe care le poţi alege în limita unor slot-uri disponibile sau te poţi încrede într-un domn inginer dispus să te ajute. Engine-ul Terminal Damage are grijă să îţi plătească imprudenţele şi asta nu doar la nivel grafic, acesta ocupându-se şi de partea fizică. După cum ne aşteptam, pe măsură ce ne stricăm maşina, controlul devine tot mai greu sau chiar imposibil. Totuşi, unele obiecţii trebuie făcute. Prima este că maşina merge mult prea bine după ce a fost puţin şifonată, pentru comparaţie folosind restul concurenţilor care au fost ceva mai grijulii, dar totuşi se văd uneori depăşiţi cu lejeritate. Iar a doua problemă este lipsa totală a damage-ului în unele curse, gen IndyCar, unde poţi să foloseşti peretele de beton pe post de amortizor fără frică, căci nu vei vedea nicio roată cum intră în depăşire. În concluzie, damage-ul din ToCA 3 dezamăgeşte şi nu este pe cât de sever ne-am fi dorit.

AI-ul, amicul nostru

Un AI într-adevăr interesant, n-am ce zice. Nu neapărat prin prisma performanţelor pe pistă, unde metodele de a-l înfrânge nu sunt deloc sofisticate, ci prin atitudinea sa la volan, de multe ori mai agresivă decât cea cu care suntem obişnuiţi în general. Faptul că profită de fiecare portiţă deschisă pentru a ne

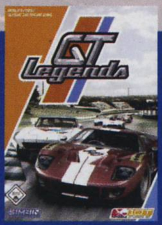


Dacă sar gardul la voi aţi încurcat-o

ALTERNATIVĂ



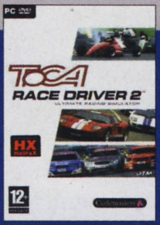
GTR



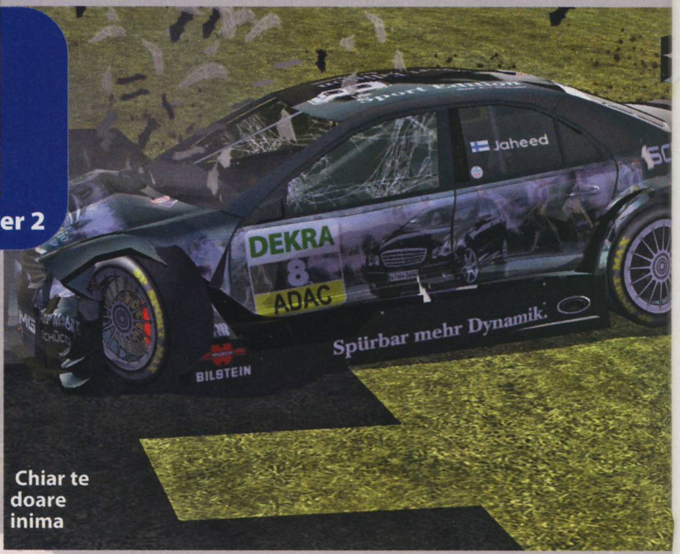
GT Legends



Gran Turismo 4



ToCA Race Driver 2



Chiar te doare inima

depăşi sau încrâncenarea cu care îşi apără poziţia sunt lucruri admirabile, însă când intră în noi, uneori chiar se află la originea unui incident care ne scoate din cursă, iar comisarii de traseu ne dau un nou avertisment, TOT NOUĂ, devine neplăcut după o perioadă. O penalizare contestabilă primim şi când ieşim sau suntem scoşi de pe circuit, iar domnii comisari consideră că am tăiat din traseu şi ne-am creat avantaj în timp ce noi săracii de abia ne culegeam de prin boscheţi. Penalizările se dau pe sistemul „three strikes your out" adică descalificat, însă nici cele 20 de secunde în plus la timpul final nu cad tocmai bine. Într-o cursă scurtă, ne pot trimite şi pe ultimul loc. Dacă veştile bune mai vin şi în ultimul tur, clar zboară ceva din jurul nostru. Asemenea probleme nu ne vizează doar pe noi, deoarece ToCA 3 vine cu AI-ul uman pe care l-au promis. Să nu vă aşteptaţi acum să vedeţi cum se înfig adversarii prin parapete sau chestii de genul acesta, sunt mici greşeli care dau curselor un aer mai natural. Mare mi-a fost bucuria când am văzut că primesc şi ei câte un avertisment, frânează



Săgeţile argintii la începuturile lor

violent sau ies de pe trasa ideală într-un viraj pe care l-au negociat greşit. Metodele cele mai eficiente de a-i surclasa s-au dovedit a fi perioadele mai scurte de frânare şi depăşirile la aspiraţie, combinate bineînţeles cu folosirea trasei ideale.

Să tot dai pe la standuri

ToCA Race Driver 3 vine cu toată gama de opţiuni pentru multiplayer de la split screen, până la LAN şi online (inclusiv direct IP), unde încă din primele zile gamerii şi-au dat întâlnire în număr mare şi la orice oră se pot găsi persoane cu care să ne disputăm supremaţia la mai toate clasele. Am observat totuşi o preferinţă spre curse Open-Wheel şi, bineînţeles, DTM. Pentru ToCA Race Driver 3, a fost creat un engine nou, iar rezultatul vine să răsplătească munca producătorilor şi, evident, să ne satisfacă nouă pretenţiile legate de acest aspect. De la maşinile şi circuitele cu un design atrăgător, până la mulţimea de efecte care apar în timpul curselor, totul are un aer nou şi reuşeşte să te absoarbă în mijlocul său. Pneurile se murdăresc pe iarbă sau nisip, scot fum şi lasă urme pe asfalt, iar concurenţii din faţa noastră ridică nori de praf. Ce mai, atmosferă, nu glumă! Din maşinile noastre sar aşchii la atingerile mai uşoare pentru ca la un impact în forţă să fim desfătaţi cu bucăţi din pneuri şi jante, eleroane sau caroserii serios avariate care zgârie asfaltul. Toate acestea sunt susţinute din fundal de sunetul motoarelor care reuşeşte să transmită toată puterea aflată sub capotă sau de sunetul cauciucurilor care însemnează asfaltul pe frânele în forţă. Vai! Cum era să uit tocmai de filmuleţele care prezintă diferite scene de la standuri cu adversari care vin să-şi spună păsul la sfârşitul cursei şi sfaturile simpaticului moşuleţ, totul piperat cu o mulţime de admiratoare ale sporturilor cu motor, care te fac să uiţi şi de faimoasa generaţie Jordan din F1!

În loc de rămas bun

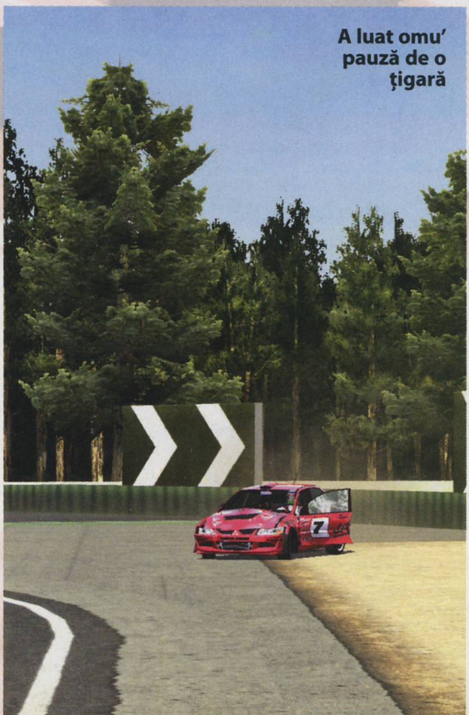
Oferta celor de la Codemasters este una cât se poate de consistentă, atât din punct de vedere al universului auto extins, cât şi al realizării per total. Singurul lucru discutabil este damage-ul. Cu excepţia acestuia, toate elementele conlucrează de minune pentru a oferi un simulator auto care nu ucide nici partea de fun şi care te acaparează înainte să-ţi dai seama. Aşadar, dacă nu te deranjează că sunt echipe şi nu găşti şi că cei din jurul tău nu au girofaruri, ToCA Race Driver 3 este un joc care nu poate fi ignorat. Must drive now.

■ **Rzarectha**

▸ **Gen** Simulator Auto ▸ **Producător** Codemasters ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3/

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	9

8,6



A luat omu' pauză de o ţigară

După milioane de filme apocaliptice în care imaginea Statuii Libertăţii în pericol era extrem de folosită ca simbol al catastrofei, era cazul să apară un joc cu tendinţe mai constructive. Primăria New York-ului stă deocamdată liniştită şi nu cere licenţe pe oraş, aşa că-l putem construi noi cum ne taie capul, fără a fi judecaţi şi condamnaţi pe motiv de piraterie virtual-urbană.

În ţara cea mai „democratică" din lume se întâmplă o serie de lucruri reprobabile, care nu au justificare şi care încalcă înseşi prevederile celor mai puternice legi americane, Amendamentele. O ştie toată lumea, însă nimeni nu poate face nimic. E ciudat cum democraţia are tendinţa asta ciudată de a cădea în totalitarism mai devreme sau mai târziu. E ciudat cum atâtea milioane de oameni sunt manipulate cu indiferenţă şi pe faţă şi guvernarea lor face tot ceea ce-i trece prin cap fără nici un fel de repercusiuni. Se pare că poporul american a atins un nivel de ignoranţă care pe noi, cei care pe vremuri îi priveam ca pe un vis frumos, ne dezamăgeşte profund şi ne întristează. New York City, catedrala modernismului şi a urbanismului, a devenit imaginea unui popor în decadenţă. Şi acum trebuie să-l reconstruim...

Fundaţia

Cel mai renumit joc în materie de city-building este fără îndoială Sim City. Puţini sunt cei care nu au auzit de el şi, până la o anumită versiune, a fost chiar un joc superb. Însă lucrurile se mai schimbă. Un alt joc care abordează o componentă mult mai economică a aceleiaşi zone geografice este Monopoly Tycoon. New York City se situează undeva pe la mijloc între cele două stiluri de joc. Dacă a preluat o mică parte din posibilităţile de construcţie din Sim City, a preluat o parte şi mai mică din componenta economică a lui Monopoly Tycoon. Rezultatul nu este altceva decât un joc care se adresează unei părţi mai relaxate a gamerilor, care caută un joc cu grafică foarte bună, însă nu prea complicat. În stil tipic oarecum american, jocul se ocupă în special de partea umană şi în acest caz chiar o face într-un mod mai decent, lipsit de obişnuitele inflexiuni de patriotism forţat din jocurile cu subiecte pur americane. Rolul pe care-l aveţi este acela al unui antreprenor care încearcă să facă un ban cinstit de pe urma populaţiei urbane. Puteţi merge la modul liber sau puteţi prelua diferite oportunităţi prezentate într-un mod artistic şi cinematic. Dacă vă faceţi griji în privinţa curbei de învăţare, tutorialul este suficient de bine făcut şi reliefează cât se poate de evident simplitatea jocului. Mai exact „What you see is what you get".

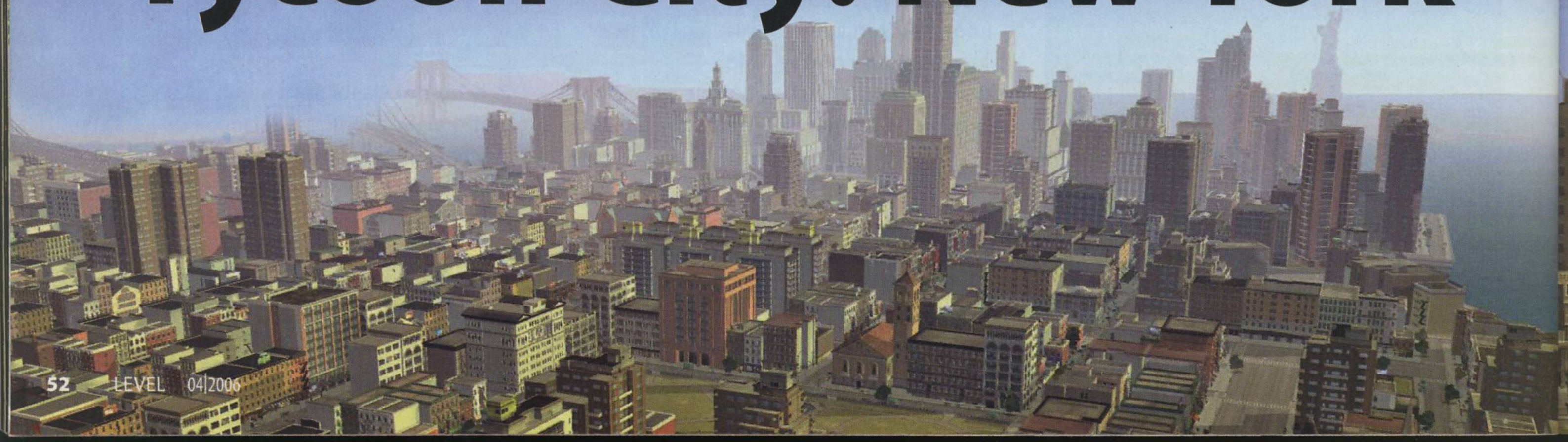
Reclame

Primul lucru care mi-a atras atenţia referitor la acest joc este faptul că s-a folosit din plin noul concept pe nume „in-game advertising". Cu alte cuvinte, reclamele la produse reale care apar în joc pe post de obiecte ce înfrumuseţează şi atrag clienţii. Nu este vorba despre banerele de tip „Internet cafe" sau „Bookstore", ci despre Nokia, Lacoste sau D'Agostino. Personal, mi s-ar fi părut foarte interesant dacă aş fi fost plătit in-game pentru amplasarea acestor banere, însă jocul nu merge nici măcar până la jumătatea distanţei în acea direcţie. Elementele care alcătuiesc jocul sunt foarte puţine. Avem partea de construcţie, care este simplă, clădire predefinită fără alternanţe de design, avem partea de reclamă şi îmbunătăţire a imaginii, cu banere, fântâni arteziene şi tufişuri şi mai avem partea economică, de administrare şi distrugere a concurenţei. Lucrurile astea se învaţă cam în 10 minute, după care jocul merge de la sine pentru că



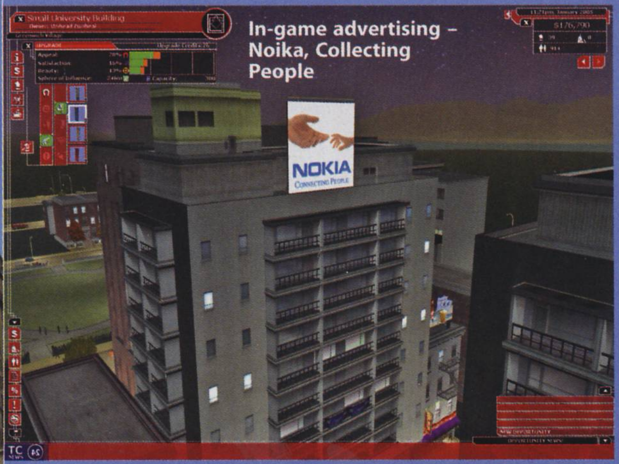
Nişte semafoare care merg exact ca la noi

Tycoon City: New York









In-game advertising – Noika, Collecting People



Meniul zilei – Pizza!

aici nu ai cum să pierzi. Visul american este la el acasă. Jocul nu are nici un fel de engine de pierdere de bani. Nu există taxe, nu există impozite, nu există salariaţi, nimic. Oricât de simplu ar fi un joc, este complet nejustificat să îl faci în aşa fel încât să nu poţi pierde. Se duce de râpă însuşi conceptul de „joc", pentru că nu mai există acel spirit de competiţie care este motorul civilizaţiei umane, până la urmă. În concluzie, de ce să te intereseze activitatea competitorilor când singurul lucru pe care-l pot face este să construiască în locul în care voiai tu să construieşti?

Fără scop

În concluzie, care este scopul jocului? După mine, este realizarea visului american fără stres. Şi dacă faci o singură clădire, câştigi. Practic, jocul decurge pe următoarea pantă: preiei o oportunitate, verifici ceea ce respectivii au nevoie şi te apuci să construieşti. Engine-ul de informare economică este relativ bine făcut în sensul că, dacă amplasezi o librărie, zonele deservite vor apărea marcate. Însă dacă vrei să ştii ce concurenţă e în zonă şi dacă mai sunt şi alte librării, trebuie să examinezi fiecare clădire în parte. Odată amplasată, îi poţi pune un nume, banere şi ventilatoare şi lumea va începe să se folosească de ea. Banii vor curge şi vei putea construi mai mult până la supraaglomerare. Mi s-a parut mult mai uşor, de exemplu, să cumpăr pur şi simplu afacerile concurenţei pentru că preţurile sunt foarte accesibile şi toţi vor să le vândă. De ce să construieşti şi să promovezi o afacere când o poţi prelua gata făcută? În altă ordine de idei, nu înţeleg de ce există nevoi şi de ce să mă simt obligat să le satisfac când şi aşa nu contează. Orice faci, merge. Oriunde construieşti, merge. Aşa că vă puteţi foarte bine face oraşul doar pe considerente estetice, fără alte stresuri. Da, ar putea spune unii, oportunităţile care se oferă cer să îndepliniţi anumite sarcini, însă nu am văzut nicio limită de timp... aşa că tot de la sine se rezolvă.

Frumuşeţe curată

Jocul are două moduri, campanie şi sandbox. Dacă în campanie veţi avea diferite misiuni de îndeplinit, iar districtele şi zonele vor fi descuiate treptat, în sandbox e totul pus la dispoziţie. Atuul cel mai puternic al jocului este fără îndoială engine-ul grafic, probabil cel mai bun engine de sim-builder pe care l-am văzut. Nivelul de zoom este impresionant, texturile au rezoluţii mari, iar modul în care sunt amplasate pe alocuri uimeşte. Într-o cafenea, de exemplu, puteţi vedea tot ceea ce se întâmplă, de la mişcările de picioare pe sub mese până la cafeaua aburindă din ceşti. Arterele pline de magazine sunt supraaglomerate cu maşini, oameni care se calcă pe picioare, îşi dau cu părerea, se ceartă, stau la trecerile de pietoni şi aşa mai departe. Evident, când New York-ul începe să prindă dimensiuni, procesorul şi placa video încep să moară. Este destul de dificil să calculezi mişcarea câtorva zeci de mii de oameni şi de maşini. Însă cel puţin până acolo merge. În rest, sincer, jocul nu excelează. E simplu, frumos şi fără scop. Sper că astfel de jocuri nu se vor mai face, pentru că aş vrea să continui, dar nu văd de ce. Şi nu are multiplayer, ceea ce mă întristează rău de tot... Măcar atât de ar fi fost. Poate un patch...

■ **Locke**

▶ **Gen** Sim-Builder ▶ **Producător** Deep Red Games ▶ **Distribuitor** Atari ▶ **Procesor** PIV 1,8 GHZ ▶ **Memorie** 512 MB RAM ▶ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▶ **ON-LINE** www.atari.com/tycooncity/

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	6

7,5

ALTERNATIVĂ

Monopoly Tycoon



Un joc realizat de aceeaşi firmă producătoare care însă este aruncat într-o piaţă plină de rechini în care va trebui să suferi ca să poţi câştiga un ban.





COMMANDOS: STRIKE FORCE

Cu cât vă dați sufletul?

Am jucat destul de mult Commandos: Strike Force în ultimele zile și, chiar când să mă apuc de scris review-ul de față, m-am gândit să mă uit totuși la „Making of"-ul încorporat în joc. L-am urmărit de la un capăt la celălalt și am realizat două lucruri:

1. Spaniolii sunt urâți.
2. Oricare ar fi rezultatul muncii lor (care se va reflecta în nota de la sfârșitul acestui review), cei de la Pyro Studios au pornit la drum cu intenții bune.

Acum, mă întreb totuși, la fel ca toată lumea, dacă nu cumva trecerea de la clasicul Commandos, cu vedere izometrică și gameplay de să-ți smulgi și ultimele fire de păr din cap, la acest FPS este o simplă tentativă de a comercializa un concept sănătos, dar poate prea greu de digerat pentru gamerii mulți, *care este*. Pentru că a mărita gameplay-ul tactic prin excelență din clasicul Commandos cu frivolitatea specifică shooter-elor implică ori un design genial, o provocare din care numai o echipă de producție cu adevărat talentată poate să iasă cu fața curată, ori abandonarea luptei pentru calitate în favoarea mirosului dulce al unui cont plin în bancă .



Păcat că mi-am uitat schiurile acasă

Dar, cum spuneam, cei de la Pyro au pornit la drum cu intenții lăudabile și nimeni nu spune că un FPS Commandos trebuie neapărat să fie un joc prost. Rămâne de văzut cum s-au descurcat spaniolii cu trecerea la o perspectivă mai apropiată de miezul acțiunii...



De aici, împingem!

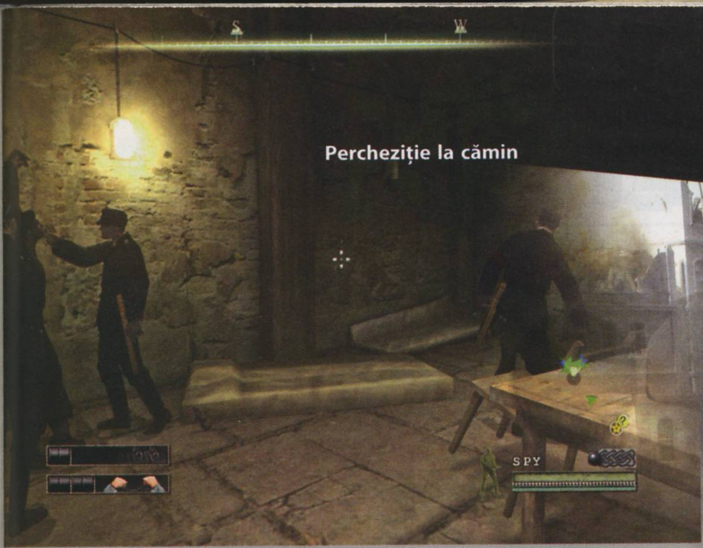
Cobori în jos, hispanic blând

Commandos: Strike Force pornește de la o premisă asemănătoare cu cea din mai vechile jocuri din serie. Ai la dispoziție un anumit număr de personaje (trei, în cazul de față: Spy, Sniper și Green Beret), fiecare cu specializarea sa. Pe cealaltă parte a baricadei, ai un număr finit de nemți care trebuie eliminați printr-o metodă, două sau maximum trei. La fel ca și până acum, nemții au ochi și urechi și te văd dacă te apropii prea mult de raza lor vizuală. Stai însă îndeajuns de departe de ei, mergi în genunchi și o să scapi nevăzut.

Cei trei eroi ai noului joc vin cu propriile moduri de abordare a fiecărei situații. Astfel, spionului i se potrivesc în mod suspect toate hainele

„Teoretic, elementele de bază ale seriei Commandos sunt prezente și ar trebui să transforme Strike Force într-un FPS care să dea mucul concurenței"

victimelor sale, are tot timpul mărunțiș la el și îi place să stranguleze oamenii de la spate. Lunetistul își poate ține respirația în timp ce țintește (efectul fiind unul de slow-motion, lumea întreagă încetinindu-și mersul când omul nostru vrea să respire mai greu) și aruncă cu cuțitele mai bine ca un circar. „Mușchiul", adică Green Beret, se bazează pe forța brută și poate folosi două arme în același timp, mai ceva ca în filmele lui John Woo.



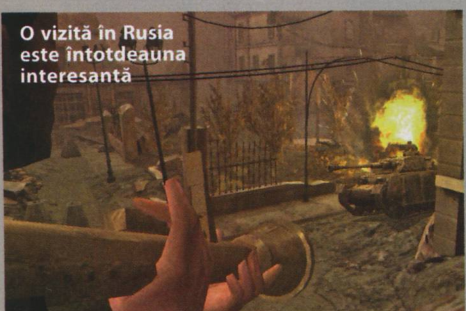
Percheziție la cămin



Teoretic, elementele de bază ale seriei Commandos sunt prezente și ar trebui să transforme Strike Force într-un FPS care să dea mucul concurenței. Problema este însă următoarea... Degeaba introduci anumite idei în joc și te bați singur pe umăr, mulțumit că ai dat gloatei toate elementele necesare unei experiențe Commandos în first person dacă jucătorul nu le folosește cu adevărat. Stăteam și mă uitam la același „Making of" și, în câteva secvențe din joc, un nenea spaniol arunca în stânga și în dreapta cu monede pentru a distrage inamicii. Și, sincer, arăta super interesant. Acum, poate că sunt eu mai zgârcit, dar cred că am aruncat de-a lungul jocului doar vreo trei monede spre inamici. O dată pentru a distrage atenția unui ofițer, altă dată pentru a vedea dacă ricoșează din casca unui pifan și a treia oară din greșeală, că mi-a scăpat degetul pe tastă.

Mui caliente

Există însă destule lucruri care chiar funcționează în Strike Force și dau de-a dreptul bine într-un FPS. Introducerea unor elemente de bază din Commandos (distragerea inamicilor, posibilitatea de a te deghiza etc.), chiar dacă nu sunt folosite la potențialul lor maxim, reprezintă doar o parte dintre acestea. Ce m-a încântat pe mine a fost posibilitatea de a aborda o misiune folosind talentele a trei personaje diferite. O astfel de misiune îți dă posibilitatea să rezolvi câteva obiective mai întâi cu spionul, lăsând loc liber lunetistului pentru a-și face și el treaba, care treabă îl va ajuta în ultima parte a misiunii pe americanul nervos și cu degetul mereu pe trăgaci. Acesta este un tip de misiune în care te folosești de personaje diferite. Celălalt tip de misiune care îți permite așa ceva este cel în care poți schimba în orice moment între personajele tale. Poți să vii în mijlocul bătăliei, alături de Green Beret, și apoi să schimbi rapid pe lunetist pentru a curăța niște inamici care te deranjează de la depărtare. Probleme sunt însă și aici. Pe lângă faptul că, de obicei, astfel de misiuni implică și alți aliați care nu prea fac nimic și tot tu trebuie să rezolvi întreaga armată inamică, trebuie să ai mare grijă unde îți părăsești un personaj pentru a-l controla pe celălalt. Dacă te decizi să faci asta în timp ce amărâtul pe care îl controlezi în momentul ăla tocmai se bate cu trei nemți, poți să stai liniștit, cum îți vei schimba personajul, amărâtul se va trezi cu un glonte în el. Așa că, de multe ori, te simți ca o dădacă pentru personajele tale. Când le controlezi tu, se descurcă așa cum nu se poate mai bine (dacă îți permiți, evident), dar odată abandonate și date spre control calculatorului, mai că se împușcă singure.



O vizită în Rusia este întotdeauna interesantă



... chiar nu ne putem înțelege?

A comanda coman... conam... asta, condamnare

Țin minte și acum mutra Green Beret-ului din vechiul Commandos. Aici însă, ieși din joc și nu îți rămâne în minte niciun personaj. Pe lângă abilitățile specifice fiecăruia, cei trei nu ies în evidență decât ca actori într-un film cu un scenariu dezastruos.



Și apoi vor face un film despre asta, care nu va lua însă Oscar-ul

Ceea ce mă duce cu gândul la faptul că întreg jocul suferă de aceeași problemă: lipsa de personalitate. Este FPS? Este Commandos? Un pic din fiecare, clar. Însă un FPS mediocru, pentru care infuzia de idei a la Commandos nu reprezintă decât o salvare ocazională, și un Commandos care, prin trecerea la un nou gen, a pierdut mare parte din sufletul său.

■ Mitza

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Pyro Studios ▸ **Distribuitor** Eidos ▸ **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,8GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.commandosstrikeforce.com

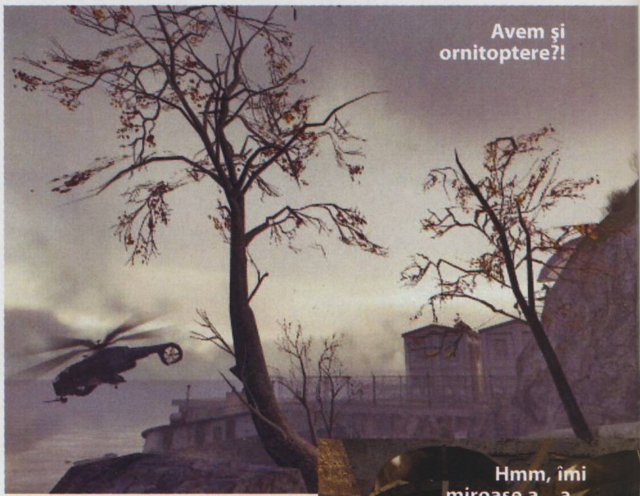
Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	6
Storyline	3
Impresie	6

5,8

MINERVA: Metastasis

Episodul 1

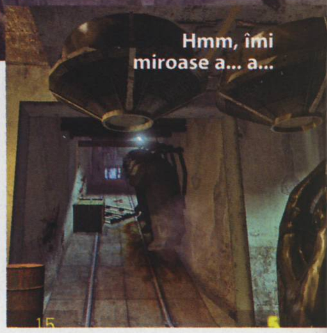
Metastasis este primul mod single player, în adevăratul sens al cuvântului, şi un început promiţător pentru Half-Life 2, chiar dacă nu are la bază o poveste complexă. Fără prea multe politeţuri, eroul este aruncat pe o insulă înţesată cu soldăţei Combine, slab înarmat şi dezorientat, cu misiunea de a pătrunde în interiorul bazei. Un pas înainte, un pas înapoi, iar nu peste mult timp gloanţele încep să-i vâjâie pe la urechi, transformând incursiunea într-un schimb de focuri frenetic, epuizant şi care ia sfârşit numai după curăţarea plajei de mascaţi. Level designul este excelent (n-am descoperit niciun bug), iar arhitectura nivelurilor depăşeşte orice aşteptări. Clădirile de la suprafaţă sunt vechi şi măcinate de trecerea timpului, contrastând cu interiorul bazei care te întâmpină cu tehnologie de ultimă oră şi structuri de beton. Muzica joacă, de asemenea, un rol important în Metastasis, coloana sonoră reuşind să crească imersivitatea pe fundalul unei atmosfere apăsătoare, chiar terifiante uneori. Impresionant este puţin spus.

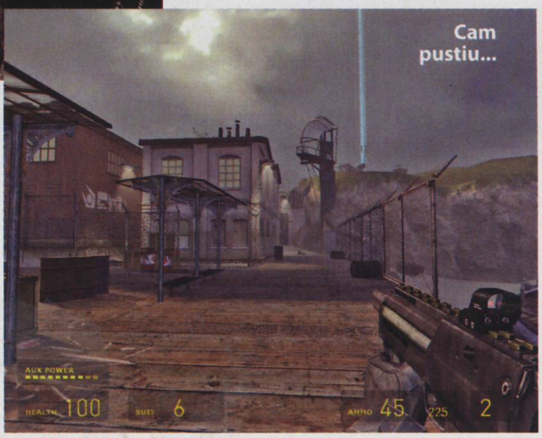

Avem şi ornitoptere?!


Gata. Nu mai există cale de întoarcere

Episodul 2

Al doilea episod din Metastasis a apărut într-un moment în care mă fâţâiam neliniştit în scaun, finalul primei părţi lăsându-mă oarecum cu ochii în soare şi nerăbdător să continui misiunea. Surprinzător, a doua parte este chiar mai antrenantă decât prima şi se încheie într-o coadă de peşte de toată frumuseţea, ce te face să aştepţi cu şi mai mult interes apariţia următorului episod. Nivelurile sunt din nou realizate la mare artă, atmosfera a rămas învăluită în acelaşi mister ce pare de nepătruns, iar soldaţii Combine luptă pentru fiecare centimetru. Nu se vor da în lături de la nimic pentru a-l opri pe eroul care încearcă să afle secretele bazei. Spre deosebire de prima parte, cea de-a doua incursiune ne trimite în adâncurile bazei în căutare de noi informaţii, în timp ce Minerva - o voce necunoscută de la care eroul îşi primeşte ordinele - continuă să-l împingă de la spate din cască.


Hmm, îmi miroase a... a...

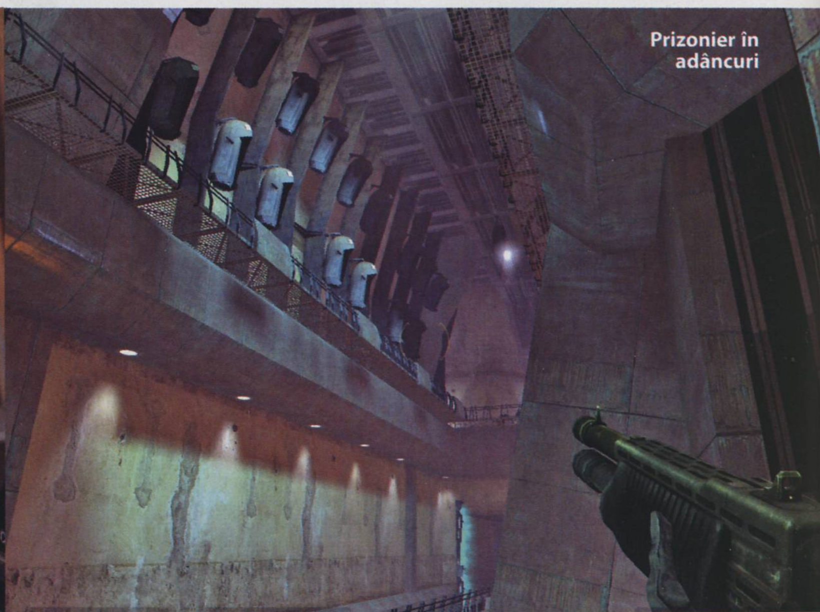

Cam pustiu...

Prea multe neajunsuri nu are, singura vină a lui Metastasis fiind aceea că e prea scurt şi că te lasă aşteptând nerăbdător apariţia episodului 3. I am Minerva.

www.hylobatidae.org/minerva

■ KiMO


Uite cum vă mânjesc pereţii!


Prizonier în adâncuri

MidEast Crisis

Criză în Orientul Mijlociu



Casă, dulce bază



Fă-te verde... fă-te verde...

Rubrica de față a tratat prea puțin, poate chiar deloc, modificări ale unui joc de strategie. Tocmai de aceea am decis să-i luminez pe tacticienii de ocazie ascunși în spatele monitoarelor, mod-urile pentru astfel de jocuri fiind mai puțin cunoscute pe meleagurile noastre. MidEast Crisis este prima modificare care tratează cu profesionalism acest mod pentru Command & Conquer: Generals - Zero Hour, meritând cu prisosință o pagină de revistă.

Să vă zic cum văd eu mod-ul ăsta. Trecând peste faptul că ar putea încuraja menținerea unei eventuale situații de criză între Israel și Siria, MidEast Crisis este un joc superb. Da, un joc. Pentru că unitățile sunt altele, fiecare dintre cele două armate afișându-se pe front cu arme ce aparțin prezentului, chiar dacă sirienii se mândresc cu o tehnologie de vârf ce lipsește cu desăvârșire în realitate. Realismul există, dar până la un punct. Platforma mobilă TacNuke a evreilor este, cu siguranță, una dintre jucăriile preferate ale celor care au jucat sau joacă MidEast Crisis și face exact ceea ce sugerează numele. Lansezi racheta, te uiți cu drag la ea cum bubuie în ograda vecinului și verși o lacrimă. O frumusețe de ciupercă. Toată chestia e să n-adormi lângă transportor, deoarece sirienii pot mirosi direcția din care a venit racheta, mai ales că raza de acțiune a acesteia este mică. Nu cred că ar risca cineva pierderea unei unități care costă o avere, pentru un singur atac atomic. Dai lovitura și fugi.

Baza israeliană respectă o schemă standard, ca și arborele tehnologic, de altfel. Ți se dau două aeroporturi, unul pentru avioane, iar altul pentru blindate și alte unități. Nu există centru de aprovizionare, de această problemă ocupându-se automat centrul de comandă, iar tehnologia atinge foarte repede apogeul, oferind acces rapid la armele de distrugere în masă. Partea faină este că centrul de comandă poate fi mutat oriunde pe hartă, pe calea aerului. Îi ia cam mult timp să se așeze la „casa" lui, dar este un aspect care poate asigura supraviețuirea bazei.



Fire in Syria!

Siria stă ceva mai prost la capitolul tehnologie de vârf, utilizând în general armament de proveniență rusească. Filozofia lor: tot înainte, cu mușchiul umflat împotriva strategiei chirurgicale. Bombardamentele masive cu MIG-uri 21 rad infanteria de pe fața pământului, tancurile T-72 MBT spulberă tot ce înseamnă structuri adverse, iar Hind-urile distrag cu succes atenția adversarului, hărțuindu-l neîncetat. Asul din mâneca sirienilor este altul. Ca orice armată care se respectă, Siria are propria ei super-armă mobilă: platforma mobilă SCUD cu a sa teribilă încărcătură biologică. Să facă Israelul spume la gură, nu alta!



AWACS. Bâzzzz...

MidEast Crisis este exact ceea ce trebuie să fie un astfel de joc. Se joacă bine, gameplay-ul e excelent și te forțează să utilizezi eficient orice tip de unitate, iar bătăliile necesită o abordare tactică, asalturile sinucigașe neavându-și rostul. Nici grafica nu e de lepădat, mod-ul nefiind cu nimic mai prejos decât Generals, iar sunetul este profesionist realizat. Ce altceva să mai vrei?

www.isotx.com

■ KiMO

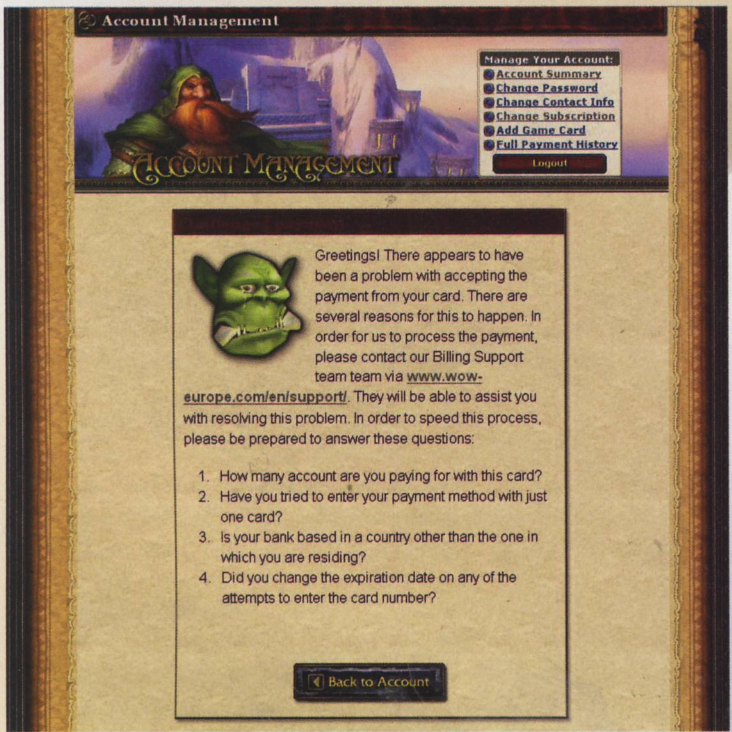




„All your gold are belong to us”

... sau cum Blizzard cere, da’ nu dă nimic înapoi

Este destul de irelevant să discut acum despre cât de mulţi români joacă jocuri online şi despre normal-presupusa lor importanţă pentru orice producător/ distribuitor de jocuri care se respectă. În ciuda tuturor obstacolelor, printre care se numără şi minunatele servicii bancare româneşti, ne învârtim şi ne chinuim, dar tot plătim, până la urmă, pentru jocuri online. Ca dovadă însă de cât de mult îi pasă de noi, est-europenii, Blizzard NU oferă aproape nici un fel de suport pentru noi. Dar nu îl învinuiţi, că nu e singurul.



La orcul supărat nu te duci cu Credit Cardul

Orcul plânge, pietrele rămân

Într-o seară oarecare, vin şi eu obosită de la muncă şi dau să mă relaxez câteva ore în Azeroth. Ştiindu-mi contul plătit, mă loghez frumos şi, surpriză: „ You need to pay in order to play more.” Ce nevoia?! Şi uite aşa aflu că îmi este blocat contul şi că nu pot nici măcar să reintroduc un număr de card de credit. Motivul: am plătit cu mai multe carduri. Concluzia probabilă a lui Blizz: mah, asta face fraudă! Nicio problemă, haideţi să îi respectăm pe oameni că îşi protejează produsul. Sunăm, explicăm, toate bune şi frumoase. Aşa ar fi normal, nu? Ei bine, nu! Pentru că Blizzard nu oferă suport pentru România, adică nu ai unde să îi suni.

Gândindu-mă că este imposibil aşa ceva şi că sunt eu aiurită şi nu ştiu să caut numărul de telefon care îmi trebuie, îl sun pe Mike (Mihail Stegaru) – cred că îl cunoaşteţi – care lucrează la Best Distribution, să mă îndrepte pe calea cea bună. Pentru cei care s-au trezit ieri, Best Distribution este singurul, unicul şi neegalatul distribuitor Blizzard în România. În loc să îmi rezolve problema urgent oferindu-mi şirul corect de cifre, Mike îmi confirmă sumbra bănuire: nu, păpuşă, Blizz NU oferă suport amărâţilor ca voi! Scrie şi tu un e-mail, hai că scriu şi eu, şi cine ştie, poate-poate vreun angajat de acolo se plictiseşte suficient de tare încât să îl şi citească...

Cum împăcăm orcul?

Concluzia acestei devastatoare poveşti nu e că nu mai joc eu World of Warcraft niciodată – deşi îmi vine, dar nu mă lasă profesia – ci că ar fi bine să vă rugaţi puternic la orice vreţi voi ca să nu aveţi vreodată probleme cu vreun cont de joc online. Eu sunt o femeie cu pile şi totuşi încă stau cu buza umflată deoarece contul meu este îngheţat ca un om de zăpadă. Nu îl înjuraţi pe Blizzard, că nu este singurul care suferă de dureri posterioare acute când vine vorba de estul Europei. De fapt, numai acum câteva zile băieţii de la NCSoft s-au jucat cu harta lumii şi s-au prins că şi în colţişorul ăsta trăiesc oameni care, printre altele, se mai şi joacă. În prezent, NCSoft este singurul distribuitor de jocuri online care oferă suport pentru România, prin TNT Games. Bine măcar că este şi cel mai mare.

Toţi sunt nişte... orci

Întâmplarea cu pricina m-a făcut să mă gândesc la probleme existenţiale precum: dar nu suntem tot oameni, să merităm şi noi acelaşi respect pe care distribuitorii de jocuri îl arată, să zicem, americanilor? Dacă într-adevăr, se pune exclusiv problema de numere, eu una tind să cred că Europa de Est oferă per total un număr destul de baban de clienţi. Şi prin asta excludem un şir destul de lung de ţări vest europene care nu dispun nici ele de suport din partea producătorilor de jocuri. Oare sunt băieţii de la Blizzard atât de săraci încât nu îşi permit să ţină un număr verde şi pentru estul Europei, unde să pot şi eu suna în cazul în care am probleme? Ce înseamnă, de fapt, un serviciu de suport privit din perspectivă mondială? Şi unde anume este respectul faţă de clientul nostru, stăpânul nostru? Şi de ce, eu, ca român, deşi plătesc exact la fel de mult ca un american, merit mai puţină atenţie?

■ **Laura (Lara) Bularca**



EVE Online Character Manager

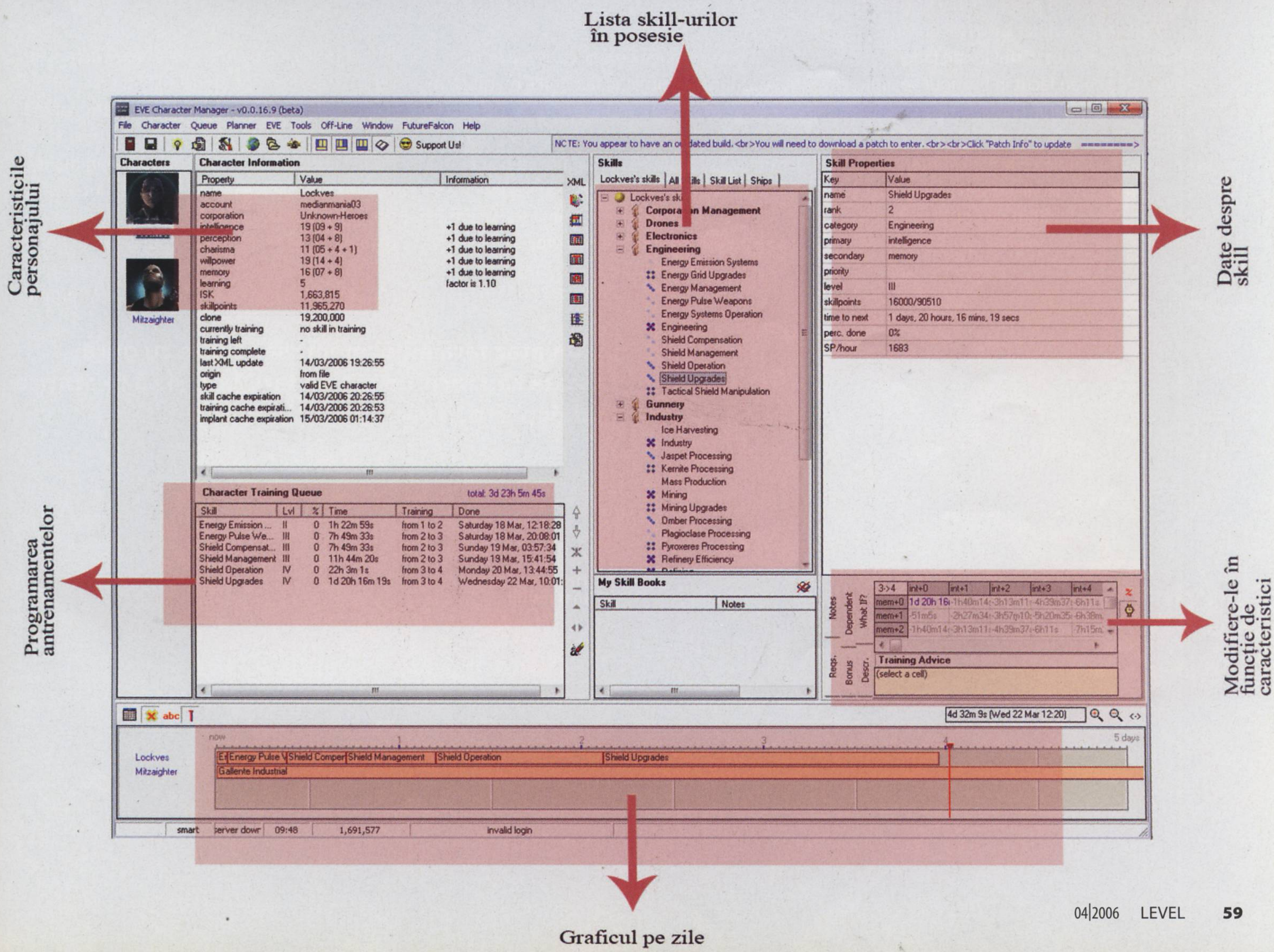
Eve Online a venit, printre multe altele, cu un sistem foarte original de antrenament al skill-urilor. Este vorba de avansarea în nivel pentru fiecare skill în parte în timp real. Fiecare skill, şi sunt o mulţime, are cinci niveluri care pot fi antrenate. Timpul alocat antrenamentului creşte progresiv în funcţie de un factor specific lui, în mod progresiv ajungându-se uneori şi la 60 de zile de antrenament de la nivelul 4 la nivelul 5. Evident, acest timp este modificabil în funcţie de cele cinci caracteristici specifice fiecărui personaj în parte: Intelligence, Charisma, Perception,Willpower, Memory. Cu cât acestea sunt mai mari, cu atât timpul de antrenament este mai mic. Aceste caracteristici se cresc şi ele tot prin antrenament sau prin implanturi. De aceea una dintre metodele cele mai eficiente de a creşte în EVE este antrenarea în primul rând a skill-urilor de learning. Mai departe, fiecare skill depinde de două caracteristici propriu-zise. Spre exemplu, Mining-ul depinde în primul rând de Memory şi secundar de Intelligence. Însă Eve nu furnizează informaţii clare referitoare la modul în care aceste caracteristici influenţează training-ul, cu alte cuvinte, nu-mi spune cât timp câştig dacă voi creşte Intelligence cu 1. O altă problemă este faptul că, oameni fiind, permanent uităm când un anumit skill e gata antrenat şi înjurăm pentru că am pierdut o grămadă de timp în care s-ar fi putut antrena altceva.

Inteligent şi util

Aici intră în acţiune acest utilitar făcut de un mic grup de entuziaşti, mod-eri aş putea spune, pe nume Future Falcon. ECM (Eve Character Manager) se conectează la baza de date a lui Eve şi extrage toate datele referitoare la personaj, care includ caracteristicile, skill-urile antrenate şi ceea ce se antrenează în momentul respectiv. Mai departe urmează multiplele cireşe de pe tort. În primul rând, caracteristicile sunt afişate cu exactitate, adică baza şi bonusurile din skill-urile de learning şi plus ceea ce câştigaţi din implanturile instalate. Pe lângă faptul că primiţi absolut toate informaţiile referitoare la fiecare skill în parte, vi se spune şi exact cât timp aveţi pentru a antrena un skill de la nivelul 1 la 5. Poate exporta în format XML, vă arată ce skill-uri se pot antrena între intervale definite de timp, gen o oră, şi, deasupra tuturor, calculează cu exactitate cu cât scade timpul de antrenament dacă veţi creşte caracteristicile care-l influenţează. Dacă sunteţi un pic maniac, vi se pot trasa o mulţime de grafice, tabele şi history-uri. Programul mai are şi câteva utilitare, ca de exemplu posibilitatea de a vă conecta la in-game browser, de a trimite e-mail când skill-ul a fost antrenat şi un editor pentru semnătura personajului din joc. Ceea ce nu face este pornirea automată a antrenamentului în joc, în funcţie de programarea pe care v-aţi făcut-o în utilitar... nu ar fi corect. Se mai pot ataşa două utilitare, făcute tot de ei, Eve Map şi Ship Fitting. Mai jos, este o schemă care va vorbi de la sine şi va confirma faptul că avem de-a face cu un must-have pentru orice jucător de EVE. Programul este prezent atât pe CD-ul, cât şi pe DVD-ul LEVEL.

ON-LINE www.eve-ffet.com

■ **Locke**



Saturație de gloanțe

- **Producător** Criterion
- **Distribuitor** EA
- **Ofertant** Best Distribution **Tel.** 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-408.30.90


Artă, nu altceva

Cum era vorba aia? „Once you go black, you never go back"? Da? Doamnelor, nu mai zâmbiți... Ei, îmi aduceam eu aminte de această maximă celebră în timp ce mă înfruptam din primele gloanțe ale inamicilor din Black și îmi spuneam că, neah, nu o să spun asta niciodată referitor la joc. Ciudat este însă că după câteva ore de Black, exact asta scria la mine în status-ul de Messenger. O fi ceva legat de culoarea asta...



De la tata lor

De când cu Burnout, am descoperit că îi admir sincer pe cei de la Criterion. Plus de asta, l-am ascultat la E3 pe fondatorul acestui studio, un tinerel plin de energie și idei nebune, care a reușit în același timp să explice într-un mod pe cât de haios, pe atât de clar, conceptul din spatele lui Burnout (care era anul trecut vârful lor de lance). Și cred că ceea ce au făcut în Burnout se aplică și în Black și, probabil, la toate jocurile pe care le vor produce de acum înainte. În primul și în primul rând, jocurile celor de la Criterion sunt, fiecare, un festin vizual. Dar nu neapărat datorită graficii de ultim răcnet, ci mai ales rapidității aproape violente cu care acțiuni de-a dreptul fantastice se derulează în fața jucătorului. Este un atac fără milă, menit să te lase cu gura căscată sau răcnind cât de tare poți și să te arunce mai departe în vârtejul acțiunii. Și da, asta se aplică într-adevăr atât la Burnout, cât și la Black.

Acum, Burnout este un Arcade/Racing, așa că nu am avut nicio problemă în a-l juca pe PS2. Însă când vine vorba de FPS-uri, stau cu controller-ul ăla în mână și visez la mouse și tastatură. De fapt, singurul FPS pe care l-am jucat pe consolă (în ideea că am petrecut mai mult de o oră în el) a fost Halo pe Xbox. Și numai eu știu cât m-am chinuit cu animalul ăla de controller. Așa că, deși apreciez jocurile de console, ideea unui FPS pe astfel de platforme m-a găsit tot timpul departe de televizor, eventual într-un CS de bun simț. Hmmm... Acestea fiind spuse, am fost primul

„...un atac fără milă, menit să te lase cu gura căscată sau răcnind cât de tare poți și să te arunce mai departe în vârtejul acțiunii"



Lecție de balet



Hai, veniți cât mai mulți!



Ai noștri sunt!

surprins când mi-am dat seama că, de exemplu azi, de abia așteptam să las un FPS de pe PC (mai exact, Commandos: Strike Force) și să mai fac o misiune din Black. Ce este interesant este faptul că asta nu se datorează unei transformări bruște a mâinilor mele în console-controller-friendly (deși m-am mai obișnuit cu el... mai dă-l încolo, că era și timpul), ci jocului în sine. Ceea ce m-a făcut să murmur de câteva ori în surdină „Ce bine i-ar fi stat pe PC". Și dă-i cu ofofofof și măimăimăi...

„Gustat în doze separate, Black este un FPS absolut demențial"

Să ne lipsim de...

Se pare că cei de la Criterion au ținut morțiș să adauge un plus de stil jocului (nu că nu ar da pe dinafară de așa ceva, oricum), așa că și-au angajat regizor, scenariști și actori care să se ocupe de poveste și filmulețele dintre misiuni. Așa că vei avea de suportat de-a lungul jocului fragmente dintr-un interogatoriu în care se descriu detaliile din misiunea ce va urma. Abordarea este cât se poate de lăudabilă, însă nu rămâi cu absolut nimic de pe urma acestor scene. Nimic. Povestea? Heh, nu mă întreba... Ceva cu trupe speciale, niște teroriști care ba sunt americani, ba nu... Nu contează, nu are nicio importanță. Este unul dintre minusurile jocului, pentru că în lipsa unei povești adevărate, misiunile plutesc așa, departe una de alta, fără o legătură evidentă sau, ca să fim corecți, una de care să-ți pese.

Pe partea bună, trebuie să reamintesc faptul că Black a fost numit jocul care stoarce ultimele picături din puterea unei console deja foarte vechi, cum e PlayStation 2. Și pe bună dreptate... Pentru că Black arată incredibil de bine, surprinzător de bine chiar. Ceea ce dovedește că atâta timp cât ai talent și știi să-l folosești, poți să scoți ceva impresionant chiar și dintr-o consolă învechită. Black are atmosferă și stil. Cred că asta ar caracteriza cel mai bine grafica din joc (și, de ce nu, jocul întreg). Las imaginile să vorbească de la sine și îți recomand să îți imaginezi că jocul arată de câteva ori mai bine în mișcare decât în imaginile statice.

Acum, din punct de vedere al gameplay-ului, Black este un FPS visceral, rapid și intens. Și, în același timp, simplu. Vei fi aruncat în mijlocul unor misiuni pline ochi de inamici (de obicei singur, dar câteodată și însoțit de câțiva amici... care nu trag nemaipomenit de bine, dar au avantajul de a nu da colțul niciodată), pe care va trebui să-i cureți de-a lungul unor schimburi de focuri ce variază de la extrem de liniștite (amortizorul poate face minuni) la de-a dreptul haotice, în care ești asediat din toate părțile. Inamicii mor instant în cazul în care îi nimerești direct în scăfârlie, însă dacă ratezi (și o să ratezi de multe ori), pot să primească și cinci gloanțe în gât până să cadă răpuși. Misiunile se rezumă de obicei la anihilarea totală a forțelor inamice, dar mai există și situații în care trebuie distruse sau scoase din uz anumite instalații pentru a putea trece mai departe. Însă combinația delicioasă dintre adrenalina pe care o simți în timpul bătăliilor, locațiile absolut demențiale prin care te plimbi, grafica de excepție, sunet, chiar și mai și de atât, și acțiunea care tinde spre nivelul F.E.A.R.-ului de multe ori este ceea ce contează în Black. Nimic altceva.



Ironic sau nu, ne luptăm într-un cimitir

Alb ca lumina zilei

Pe lângă lipsa unei povești acaparante, în Black mai lipsește și un AI pe măsura genialității jocului. Practic, combinația nefericită dintre aceste două elemente face ca Black să poată fi gustat la maximul potențialului său doar în reprize (deloc scurte, fiecare misiune durând aproximativ o oră). La două misiuni executate consecutiv, problemele AI-ului și simplitatea poveștii încep să se simtă cu adevărat.



Distrugem TOT

Gustat însă în doze separate, Black este un FPS absolut demențial, cum rar mi-a fost dat să văd. La nivel de grafică, stil, sunet și nebunie a bătăliilor se poate bate cu cele mai respectabile jocuri de același gen de pe PC (ceea ce spune enorm, venind de la mine), iar pentru PlayStation 2 (și consolele din vechea „gardă") este primul FPS care a reușit să îmi lipească un controller de mâini și, probabil, ultimul mare FPS din generația sa.

■ Mitza

Lemmings

Cu piticii pe consolă

Titlurile destinate PSP-ului care au făcut ochi până în ziua de azi n-au reuşit să smulgă prea multe ropote de aplauze sau exclamaţii de uimire. Unul dintre motive ar fi că lipseşte varietatea, care pentru DS-ul celor de la Nintendo nu este o problemă, şi celălalt ar fi inventivitatea producătorilor care dezvoltă jocuri pentru mini consola de la Sony. Nu se simte doar lipsa cantităţii, ci mai ales a calităţii. Lemmings se anunţa, însă, ca fiind un joc distractiv, relansarea peripeţiilor prin care trec piticaniile născute în 1991 trezind amintiri plăcute nostalgicilor. Faptul că de atunci şi până în zilele noastre seria s-a cam dus de râpă nu prea ne interesează.

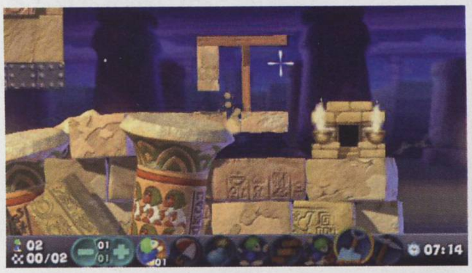
Jocul este cât se poate de simplu, jucătorul oferindu-le lemming-ilor abilităţi speciale, cum ar fi căţăratul, săpatul, explodatul şi blocatul, pentru a-i ajuta să parcurgă nivelurile pline de capcane şi de obstacole. Dacă vreunul dintre ei riscă să se ducă de râpă, cel care se află în faţa lui îi va tăia calea, întorcându-l din drum şi salvându-l de la pieire. În tot acest timp, altul sapă prin ziduri, construieşte trepte de la un obstacol la altul şi se paraşutează în siguranţă (dacă este cazul) în punctul terminus al nivelului. Dacă a ajuns cu bine, confraţii îl pot urma liniştiţi, iar jucătorului i se oferă un nou nivel de butonat. Controlul este foarte simplu, fiind exact genul de joc pe care îl joci cu plăcere cuibărit în pat, înainte de culcare, sau ghemuit în scaunul tramvaiului ce te duce la cursuri. Grafica nu



este deloc una ieşită din comun, dar i se potriveşte de minune, deoarece un joc precum Lemmings nu are nevoie de cine ştie ce engine 3D pentru a arăta bine.

Şi nu este deloc scurt, cele 156 de niveluri fiind mai mult decât suficiente pentru împătimiţii „genului" Worms şi pentru cei care n-au altceva mai bun de făcut în timpul călătoriilor.

■ KiMO





- **Producător** SCE
- **Distribuitor** SCE
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★☆

Consolă PSP oferită de Best Distribution, tel. 021-408.30.90

Câştigătorii lunii februarie

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, colecţia Rayman 10th Anniversary a fost câştigată de către Munteanu Marius-Sorin din Constanţa.

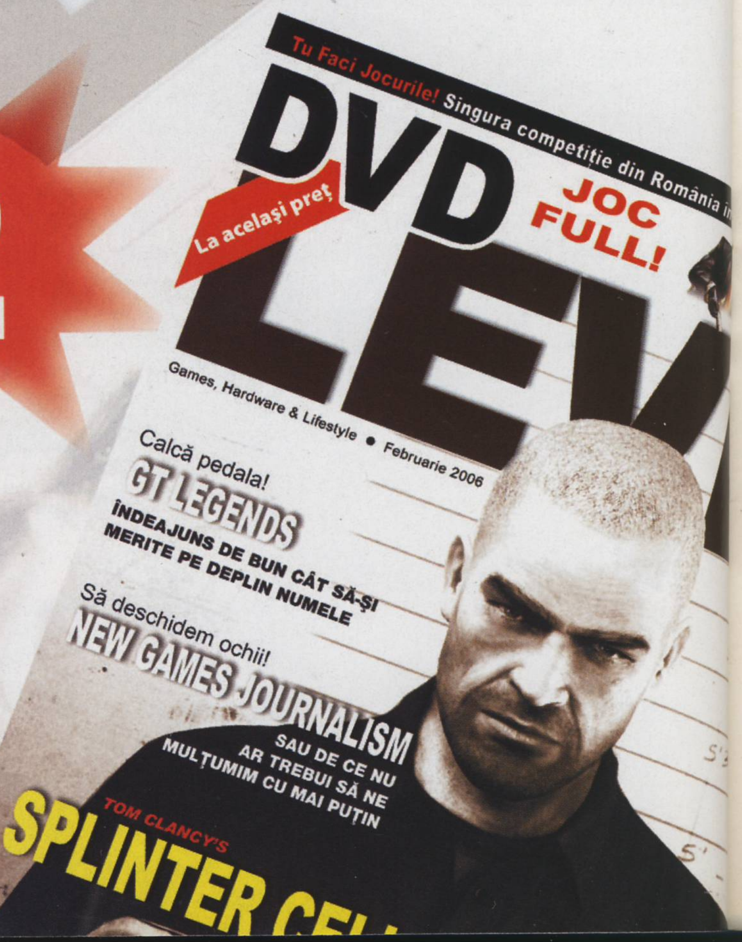
La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Need for Speed: Most Wanted a fost câştigat de către Niculescu Mihai Cristian din Giurgiu.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Popa Cornel din Vrancea a câştigat un USB to Ethernet Adapter.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Frumoasa Criminală: Tărbujaru Cristian din Vâlcea, Istrate Laurenţiu Ionuţ din Dâmboviţa, Marcu Constantin din Olt, Pîrvu Gheorghe din Prahova şi Halasz Mihaly din Maramureş.

La concursul LEVEL împreună cu Ultra PRO Computers, volanul Logitech FormulaVibration Feedback Wheel a fost câştigat de către Sandu Vlad din Bucureşti.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



NINTENDO DS

Nanostray

Tiu-ti-tiuuu... Ta-ta-ta! Pughhhh!!! Oh my God, they killed Kenny! Eeee, ce vremuri... Mi s-a făcut dor de-un rolling shooter, iar când a apărut primul trailer pentru Nanostray, nu m-am putut abţine şi l-am pus şi pe CD-ul LEVEL. Aproape că uitasem de el, când hop!, mi l-a trântit Mitza în braţe. 'ce dai bă? Gisăs, Nanostray!



Poveste, ioc. Eşti pus într-o navă spaţială bidimensională burduşită cu bombe şi tunuri, aruncat într-un spaţiu 3D aflat într-o continuă schimbare şi obligat să arunci în aer toate chestiile care au de gând să-ţi ia glanda: valuri şi valuri de duşmani, care te întâmpină cu baraje de lasere. Pe ei, pe mama lor, putem folosi un arsenal variat de arme de foc, toate având moduri alternative de a împrăştia moartea, şi bombe care, odată lansate, curăţă ecranul de mizerii. Schimbarea armelor le poate da însă jucătorilor bătăi de cap, deoarece manevra se execută din touch screen. Asta înseamnă că va trebui să ridici degetul mare în toiul luptei şi să selectezi altă armă, noua armă riscând să nu fie cea pe care ţi-ai dorit-o. Nu că ţi-ar strica cheful, dar sistemul ăsta te poate scoate din sărite. Modurile de joc care îţi vor pune degetele şi acuitatea vizuală la grea încercare sunt în număr de trei: adventure, arcade şi challenge. Modul arcade este acolo doar cu numele, din moment ce n-ai nicio poveste de disecat. Alegi o planetă, te sui în navă, cureţi bolovanul de zburătoare, îl lichidezi pe boss, iar apoi te întorci acasă. Urmează apoi o nouă planetă şi aşa mai departe.



După ce ai terminat un nivel pe adventure, acesta va putea fi rejucat apoi în modul arcade. Dacă l-ai terminat şi pe arcade, poţi juca liniştit apoi în modul challenge, care pentru jucătorii înrăiţi este crema şi piperul din Nanostray, spre deosebire de modul adventure, care te ţine cu degetele lipite de consolă preţ de numai opt niveluri.



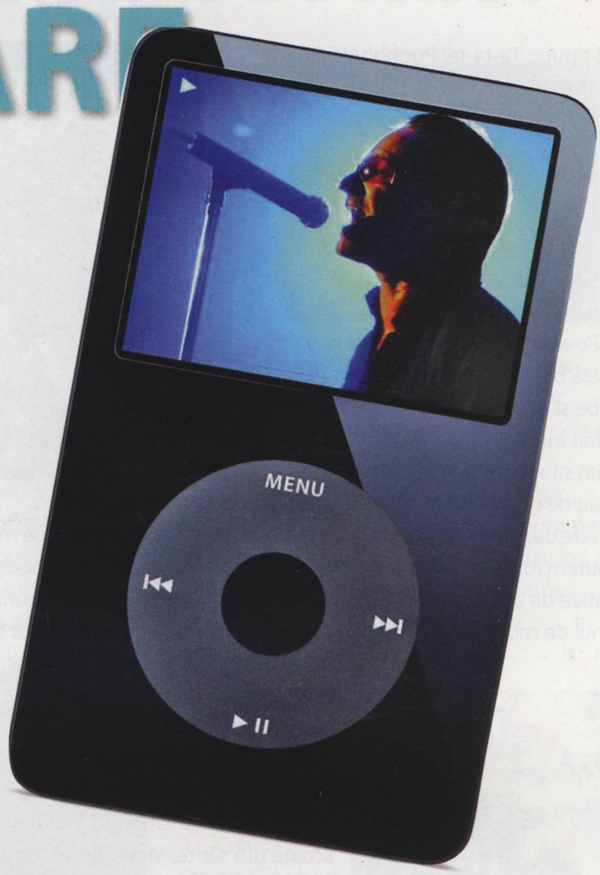
Nanostray poate părea prea scurt, iar despre multiplayer îmi pot face doar o idee, deoarece n-am avut ocazia să îl încerc, fiind probabil singurul mod care îi poate prelungi viaţa. În rest, AI-ul este foarte provocator, arată nemaipomenit de bine, iar coloana sonoră este foarte antrenantă. Fanii genului se vor îndrăgosti de Nanostray, în timp ce restul jucătorilor se vor uita chiorâş la numărul mic de ore de joacă pe care le oferă. Dar eu zic că merită.

■ **KiMO**

- **Producător** Majesco/Shin'en
- **Distribuitor** THQ
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games Tel. 021-324.09.80

HARDWARE



Apple **iPod Video**

O nouă formă de divertisment în 30 GB

Orice ai spune şi orice ai face, tot iPod rămâne cel mai tare din domeniu. Prin a cincea generaţie de playere portabile, cei de la Apple au mai găsit o modalitate de a atrage de partea lor din ce în ce mai mulţi fani. Este ca şi cum ai fi într-un roller coaster. Odată ce te-ai urcat în el, ţi-e tare greu să te mai opreşti, ba dimpotrivă, ai dori chiar să mergi din ce în ce mai repede. iPod e pe val şi se observă cu ochiul liber cât de iubite sunt astfel de playere. Forma, funcţionalitatea, ca să nu mai zic de calitatea lor, sunt doar câteva dintre atuurile care satură pofta devoratorilor de entertainment la maximum.

Cea mai recentă versiune de iPod este special gândită pentru a vă oferi posibilitatea de a urmări şi imagini în mişcare în timp ce voi călătoriţi prin diferite locuri. Spre deosebire de celelalte modele de până acum, iPod Video a suferit un mic „face lift". Această operaţie a avut în ecuaţie mai multe variabile. În primul rând, ecranul: de această dată putem vorbi de un model LCD de 2,5 inchi capabil să ofere o rezoluţie QVGA şi puţin peste 65 de mii de culori. Al doilea aspect al operaţiei de înfrumuseţare este designul şasiului. Spre deosebire de versiunile precedente, iPod Video se bucură de o „carcasă" mult mai subţirică. În ciuda acestui aspect, capacitatea de stocare a crescut. Mulţumită capetelor inteligente de la Apple care au gândit acest iPod Video, pe piaţă se găsesc două modele care au capacităţi de stocare de 30, respectiv 60 GB. Faceţi legătura? Poate cuvintele capacitate mai mare într-un spaţiu mai mic vă pot da un indiciu.

Probabil că vă întrebaţi ce anume puteţi rula pe acest iPod Video. În afară de clasicele formate de fişiere audio şi fotografii, pe acest nou produs se pot rula o sumedenie de fişiere video codate cu fel de fel de codec-uri. Primul la care se face referire în specificaţii este formatul video H.264, întâlnit adesea la clipurile rulate cu playerul QuickTime. Apoi, lista continuă fericită cu formatele video m4v, mov şi mp4. În ceea ce priveşte clipurile în formatul mp4, din cauza unor limitări tehnologice de care iPod Video încă suferă la ora actuală, nu poate fi redat cursiv dacă are o rezoluţie mai mare de 320 x 240 de pixeli şi un fps mai mare de 30. Deja se aud zvonuri că, odată cu apariţia de noi codec-uri şi versiuni de firmware, aceste valori vor putea creşte considerabil.

La capitolul legat de modul de alimentare cu conţinut a iPod-ului, nu s-a întâmplat mare lucru. Indiferent că folosim ca sistem de operare o platformă Windows sau Mac OS, tot suntem obligaţi să apelăm la aplicaţia arhicunoscută ce însoţeşte fiecare model. Oricum, întotdeauna rămâne plauzibilă varianta iTunes. Ce-i drept, contra unei sume mai mici sau mai mari, puteţi avea acces la o bază de date imensă cu muzică. Odată cu acest model nou, baza de date creşte pe zi ce trece şi are şi conţinut multimedia în format video. Eh, asta e varianta pe care o agreează producătorul. Totuşi, nimic nu vă poate împiedica să folosiţi fişiere video şi din alte surse. De exemplu, până şi în ţara noastră unele posturi TV au început să ofere spre download în mod gratuit scurte clipuri video cu un conţinut din ce în ce mai variat. Încet, încet lucrurile prind viteză.



Odată cu apariţia modelelor precedente, piaţa a fost pur şi simplu invadată de fel şi chip de accesorii pentru iPod realizate sub brand-uri mai mult sau mai puţin cunoscute. Ei bine, vestea proastă e că datorită unor modificări tehnologice în noul iPod Video, acestea nu mai sunt compatibile. Drept urmare, curând ne vom aştepta la un nou val de accesorii mărunte pentru noul iPod.

Şi eu, la fel ca mulţi alţii care deja s-au bucurat de facilităţile noului iPod Video, sunt foarte încântat de acest produs. Este un lucru deosebit, care a suferit îmbunătăţiri în toţi aceşti ani şi efortul celor de la Apple în acest sens s-a simţit de fiecare dată.

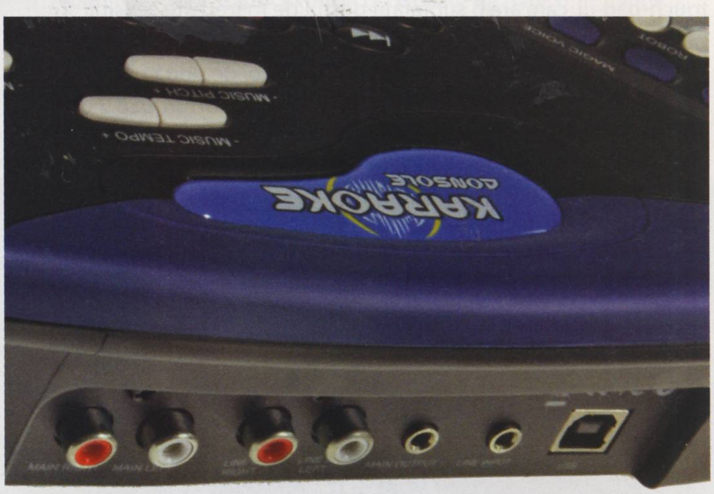
- **Ofertant:** Flamingo Computers / UltraPRO Computers
- **Telefon:** 021-222.50.41 / 031-4022292
- **Preţ:** 1499 RON

Hercules **Karaoke Console**

Cheful de distracţie vine cu muzica bună



Ştiu că pare greu de crezut, însă anumite chefuri au uneori un început mai slab. Nimeni nu vrea să sară la dans, nimeni nu face nimic extraordinar, toţi aşteaptă ca ceva să se întâmple. O idee destul de trăsnită şi care a şi fost pusă în practică de cei de la Hercules s-a materializat în această consolă de karaoke. Probabil că ei au fost la multe astfel de petreceri şi fie se plictiseau de moarte, fie nu îşi dădeau rândul la microfon. În orice caz, acest dispozitiv chiar poate să spargă monotonia la un chef. Orice laptop cu un conector USB e suficient pentru a face această „jucărie" să funcţioneze. Datorită sumedeniei de butoane ce se află pe suprafaţa sa, se pot crea fel de fel de efecte asupra melodiilor sau protagoniştilor dornici să se afirme în această industrie. Nici la capitolul conectori nu stă chiar rău. În afară de conectorul pentru microfonul inclus în kit, ni se mai oferă posibilitatea de a conecta şi un al doilea microfon, foarte util în cazul duetelor. Nimic nu e mai haios decât să îţi vezi cei mai buni prieteni foarte înfierbântaţi, dând recital după recital. Consola este însoţită şi de un DVD demo pe care se găsesc câteva dintre cele mai de succes melodii din acest domeniu. În orice caz, repertoriul nu se opreşte aici. Datorită unor efecte speciale, pot fi scoase complet sau parţial cuvintele de pe orice melodie stocată pe CD-uri audio sau pe calculator în format MP3.



▸ **Ofertant:** Ubisoft România ▸ **Telefon:** 0215690600 ▸ **Preţ:** 69 EURO (fără TVA)

Epson **EMP-TWD1**

Cinematografia într-o nouă prezentare

Mă număr şi eu printre cei care încă iubesc cinematografia clasică. Când intri într-o sală de cinematograf cu un coşuleţ de floricele de porumb într-o mână şi sticla cu suc în cealaltă şi te îndrepţi vertiginos către locul care ţi-a fost repartizat parcă îţi vine să urli de bucurie. Dar când în faţa ta se aşază unul mare care nu prea are rude la fabrica de sticlă, îţi moare tot cheful de a te mai uita la acel fim. Aşa că, în drum spre casă, faci un mic ocol pe la un amic sau la un centru de închirieri, iei filmul şi aştepţi nerăbdător să îl vezi. Totul pare a fi o altă treabă când pe măsuţa din faţa canapelei sau a fotoliului tău super confortabil stă un astfel de proiector, care nu este unul obişnuit. Pe lângă faptul că acel alb acrilic „Apple like" te atrage ca un magnet, proiectorul Epson EMP-TWD1 include un DVD player şi un set de boxe stereo. Boxele de 10 waţi sunt incluse în carcase din masă lemnoasă, iar la nevoie, pentru un sunet mai pătrunzător, la acest proiector există posibilitatea de a conecta şi un subwoofer extern. În afară de DVD-ul încorporat, proiectorul poate primi semnal video şi din alte surse externe în diferite formate (pal/secam/ntsc). Rezoluţia nativă a acestuia este de 854 pe 480 de pixeli, iar luminozitatea poate atinge valoarea maximă de 1200 ANSI lumeni. De apreciat este nivelul scăzut al zgomotului. Graţie unui sistem ingenios de răcire a lămpii, nivelul zgomotului poate fi de maxim 28 dB. Apropo de lampă. Fiind un model de doar 135 de waţi, producătorii aproximează o durată de viaţă a acesteia de aproximativ 3000 de ore, suficient cât să nu vă zgârciţi să urmăriţi câte un talk show politic sau un meci de fotbal de divizia A.

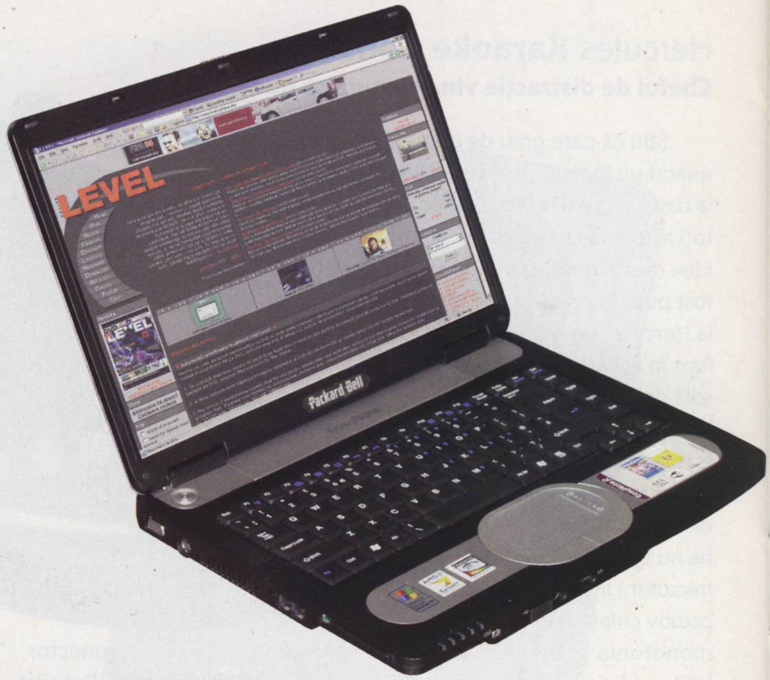


▸ **Ofertant:** MB Distribution ▸ **Telefon:** 021-2300314 ▸ **Preţ:** 1200 EURO (fără TVA)

Packard Bell **EasyNoteR**

De când am pus acest notebook pe birou şi mi-am permis să scriu aceste rânduri de pe el, parcă lucrurile se văd şi se aud dintr-o altă perspectivă. Mai ales la partea cu auzitul, când în jurul meu se lasă o linişte de mormânt. Obişnuit ca vechiul meu desktop să huruie şi să urle din toate ventilatoarele, pentru mine schimbarea este monumentală. Sincer să fiu, nu sunt diferenţe în modul de lucru. Graţie unui procesor AMD Turion 64 Mobile model ML-32, performanţele sunt deosebite. Când vine vorba de jocuri mai complexe, treaba se mai „încetineşte", iar vinovată de acest lucru este placa video ATi Radeon Xpress 200M. Poate că dacă mai spun că deja acest notebook dispune de 512 MB de memorie RAM, lucrurile încep să prindă contur. Capacitatea de stocare a hard diskului este de 60 GB. C-or fi mulţi, c-or fi puţini, asta voi decideţi. Cu toate aplicaţiile de office şi toate cele necesare, plus câteva joculeţe şi filmuleţe, eu m-am descurcat nemaipomenit. Nici cu power managementul nu stă rău. Pentru vreo două ore şi jumătate, acumulatorul acestuia îşi face treaba binişor. Un lucru deosebit este şi touch-pad-ul, care are o suprafaţă destul de mare, este sensibil şi poate fi utilizat foarte uşor de către oricine.

În ceea ce priveşte conectica, putem vorbi de două plăci de reţea, una pe fir şi una pentru conexiune wireless, trei porturi USB 2.0, un port FireWire, un port infraroşu şi un slot pentru carduri PCMCIA.



▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-4022292
▸ **Preţ:** 3793 RON

Logitech **diNovo Media Desktop Laser**

Icstrim Chibord



▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-4022292 ▸ **Preţ:** 831 RON

Tastatura diNovo de la Logitech a mai fost prezentă în această rubrică acum ceva timp, când a fost lansată. Acum, se pare că a obţinut un mic upgrade şi doreşte din nou să se afişeze pe rafturile magazinelor. Să vedem cu ce vrea să o înlocuiască pe surioara ei mai în vârstă. E suficient doar să citeşti denumirea şi de la o poştă se vede că celebra tehnologie laser cu care Logitech a spart gheaţa a ajuns să fie implementată pe cât mai multe modele ale sale. Şi, pe bună dreptate, dacă tot dispun de un lucru bun, de ce să nu îl ofere în cât mai multe dispozitive? Aşadar, mouse-ul inclus în acest kit este wireless, reîncărcabil şi, evident, cu laser. Atât tastatura, cât şi mouse-ul sunt conectate la PC prin Bluetooth. Spre deosebire de primul model, acesta foloseşte tehnologia Bluetooth 2.0. Acest lucru are ca rezultat extinderea distanţei între tastatură, mouse şi PC şi o mai bună comunicare între acestea, deoarece nu pot avea interferenţe cu alte dispozitive wireless.

Thrustmaster **Rechargeable Wireless 2-in-1 Dual Trigger**

Niciodată să nu rămâi fără curent

Ca de fiecare dată când cei de la Thrustmaster lansează ceva nou pe piaţă, semnalele de admiraţie nu încetează să apară. De aceea cred că nici acest gamepad nu va lăsa indiferent pe nimeni. Este un model foarte reuşit, atât ca ergonomie, cât şi ca funcţionalitate. Celebrele sale trăgace gata de acţiune în orice moment sunt şi ele prezente. Ceea ce a fost destul de greu de realizat până acum a fost eliminarea firului. Oricât de lung ar fi fost acesta, parcă libertatea de exprimare tot era împiedicată. Cu acest model wireless, nu trebuie să vă mai faceţi probleme. Jucaţi cât vreţi şi de unde vreţi, iar în momentul în care faceţi o scurtă pauză, aşezaţi-l pe soclul său. În acest fel, acumulatorul său încorporat se mai revigorează niţel şi în câteva minute va fi din nou gata de acţiune. Da, aţi văzut bine, de acţiune. Indiferent că îl conectaţi la PC sau PS2, mulţumită funcţiei de force feedback, senzaţiile oferite de jocuri capătă un grad mai mare de realitate. Pentru pasionaţii nocturni de jocuri există posibilitatea ca toate butoanele să se „aprindă" pentru a fi mai uşor de distins pe întuneric.

Ceea ce nu au majoritatea gamepad-urilor este un cip intern ce are rolul de a salva diferite configuraţii şi setări ale butoanelor şi ale funcţiilor force feedback-ului.

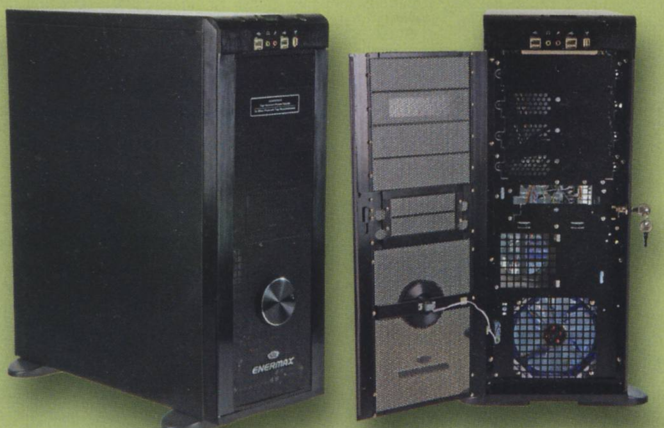


▸ **Ofertant:** Ubisoft România ▸ **Telefon:** 0215690600 ▸ **Preţ:** 34 EURO (fără TVA)

Enermax **CS-718**

Fie PC-ul cât de mic, trebuie aerisit un pic

Indiferent ce componente de valoare ai avea, întotdeauna este bine ca acestea să aibă un acoperiş deasupra capului. O „căsuţă" destul de drăguţă care oferă şi o grămadă de facilităţi e şi cea proiectată de cei de la Enermax. Per ansamblu, pare a fi o carcasă simplă, fără prea multe brizbrizuri şi cu o grămadă de spaţiu. Ea este construită în asemenea fel încât să se asigure un flux de aer excelent. În interiorul său se găseşte un dispozitiv din plastic care nu face nimic altceva decât să conducă aerul din faţă deasupra plăcii de bază şi a plăcilor video şi apoi aerul încălzit este evacuat printr-un orificiu pe partea din spate. Carcasa dispune de două ventilatoare de 12 ţoli, însă datorită construcţiei sale pot fi montate şi altele opţionale. Controlul turaţiilor acestor ventilatoare se poate face direct de pe panoul frontal prin intermediul unui potenţiometru. Montarea HDD-urilor sau a unităţilor optice se face extrem de simplu, graţie unor şine ce înlesnesc acest lucru.



▸ **Ofertant:** PC Coolers ▸ **Telefon:** 021-323.99.49 ▸ **Preţ:** 179 EURO



Western Digital **Dual Option - Media Center**

O idee deosebită la un preţ „fantastic"

Avantajele unor soluţii externe de stocare de date sunt nenumărate. Pot fi uşor de transportat cantităţi foarte mari de date, pot fi ataşate la PC-uri sau notebook-uri în care dintr-un motiv sau altul nu se poate interveni etc. Aşadar, cei de la Western Digital oferă un astfel de device extern cu o capacitate de 320 GB. Această valoare foarte mare, legată de denumirea de Media Center, nu face decât să mă ducă cu gândul la sistemele ce sunt folosite doar pentru distracţia din camera cu televizorul cel mai mare. Se ştie că filmele sunt unele dintre cele mai mari consumatoare de spaţiu de stocare şi probabil de aceea este oferită această soluţie. De asemenea, acest dispozitiv poate fi conectat la PC fie prin intermediul unui port USB 2.0, fie printr-unul FireWire. Dacă folosiţi şi camere foto, tot cu acest produs aveţi posibilitatea de a citi cardul prin intermediul unui card reader 8 în 1 inclus.

▸ **Ofertant:** Flamingo Computers ▸ **Telefon:** 021-222.50.41, ▸ **Preţ:** 1153 RON (cu TVA)

ViewSonic **VE710b**

Subţirel de-ţi vine să îl pui în ramă

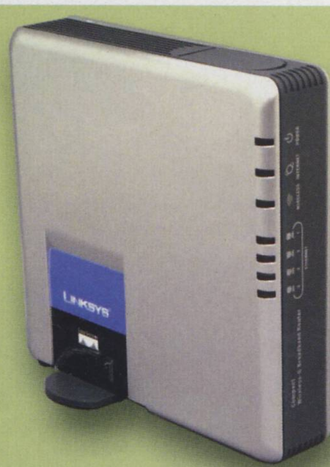
Ce îmi place cel mai mult la acest monitor de 17 ţoli este faptul că este slim şi are marginile subţiri. La capitolul timp de răspuns, stă destul de bine. O valoare de 8 milisecunde mi se pare acceptabilă pentru cineva care vrea să se uite la filme sau se dă mult pe net. Rezoluţia nativă a acestuia este de 1280 x 1024. Personal, am ceva de împărţit cu meniul. Există puţine opţiuni la care se poate interveni, iar butoanele cu care trebuie să navighezi prin el nu sunt prea intuitiv amplasate. Pe de altă parte totuşi, o singură dată trebuie să umbli prin meniu şi să îl reglezi, în rest, există opţiunea „auto-adjust".



▸ **Ofertant:** Elsaco Electronic
▸ **Telefon:** 021-252.53.34
▸ **Preţ:** 945 RON (fără TVA)

Linksys **Compact Wireless-G Broadband Router WRT54GC**

Unul dintre cele mai compacte dispozitive destinate networking-ului



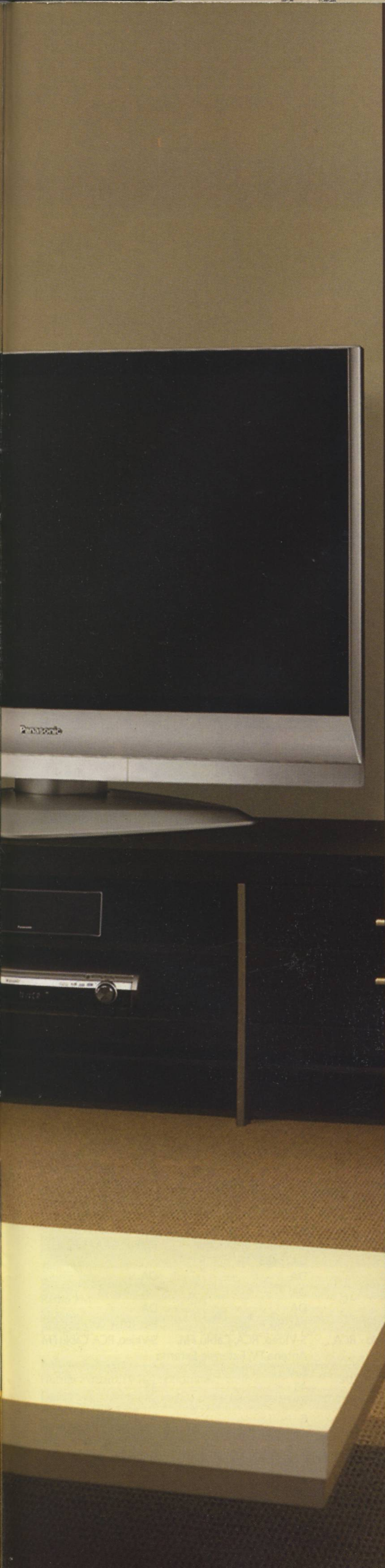
Caracteristica cea mai importantă a noii serii de rutere de la Linksys destinate segmentului de utilizatori casnici este dimensiunea. Deşi dimensiunile au fost reduse drastic, funcţionalitatea produselor ce poartă marca Linksys e aceeaşi sau chiar mai bună. Acum, cu ajutorul acestui ruter wireless puteţi partaja o conexiune la internet indiferent de modul în care se efectuează aceasta. Atât setările de securitate, cât şi celelalte opţiuni ce ţin de configurarea conexiunii wireless sau a celorlalţi clienţi se fac prin intermediul unui browser web. În ceea ce priveşte securitatea, acest ruter dispune de cele mai avansate tehnologii de codare a transmisiunii wireless. Nici cei care sunt pe fir nu pot fi lăsaţi deoparte. În anumite condiţii, pot fi create conexiuni VPN între acest ruter şi alte servere conectate la internet.

▸ **Ofertant:** Keystore.ro ▸ **Telefon:** 021-202.40.80
▸ **Preţ:** 75 USD (fără TVA)



Printre meandrele televiziunii

În acest moment, toată tehnologia se schimbă cu o viteză foarte mare şi, odată cu ea, tot ce interacţionează cu aceasta. Uneori ne dorim cu atâta ardoare să mai facem din când în când câte o pauză ca să avem şi noi timp să mai luăm o gură de aer şi să ne şi bucurăm din plin de toate lucrurile interesante care s-au tot creat. Dar de unde? Aleargă toate în jurul nostru de parcă ar fi scăpate dintr-un fel de închisoare. De câte ori nu v-aţi zis: gata, mi-am luat cea mai tare chestie şi un an de zile stau liniştit că sunt la zi. Eh, am vrea noi. Au apus acele zile. Acum, dacă eşti la curent 2-3 luni, e mare realizare. Nici nu ţi-ai cumpărat bine din magazin vreun produs că deja a şi apărut o variantă îmbunătăţită, cu mai multe opţiuni şi, de ce nu, mai ieftină. Vedeţi voi, chestiunea asta este foarte periculoasă, în special pentru cei pe care nu prea îi înghesuie banii prin casă şi care tot aşteaptă momentul prielnic să facă achiziţia. O tot lasă de azi pe mâine cu gândul că săptămâna viitoare se lansează un nou chipset sau un nou procesor şi, când să ia unul din acela, află că peste câteva zile o altă firmă scoate ceva mai cu moţ. Şi tot aşa, până ajungi să te plictiseşti aşteptând cea mai bună ofertă. Important este să reuşeşti să prinzi valul şi niciodată să nu îţi pară rău de alegerea făcută, mai ales că asta se aplică la cele mai multe lucruri pe care ni le dorim.



Multi multimedia

Televiziunea este un lucru extraordinar. Încă de la inventarea ei şi până în zilele noastre, ea a fost unul din principalele mijloace de informare în masă. Datorită uşurinţei în folosire, aceasta a început să aibă din ce în ce mai mulţi fani. Astăzi asistăm la o nouă revoluţie tehnologică în acest domeniu. Se încearcă introducerea televiziunii digitale şi a celei de mare definiţie în fiecare locuinţă. Fiind vorba despre un concept nou, din păcate costurile foarte mari încetinesc puţin acest proces. Eu sunt de părere că, în câţiva ani, vom privi actuala tehnologie la fel cum am privit odată la televizoarele alb-negru. Deocamdată, lucrurile sunt la răscruce. Chiar dacă poate nu ne dăm seama, trecerea de la vechi către nou chiar are loc. Nu va dura foarte mult (doar câteva săptămâni) până în momentul în care piaţa va fi asaltată de aşa-numitele tunere TV hibride. Nu este vorba de ceva jumătate om, jumătate maşină, ci de tunere duale, unul clasic pentru recepţia posturilor TV analogice şi unul pentru recepţia de posturi TV transmise digital. În afară de bine-cunoscutele avantaje aduse de acestea două, există posibilitatea ca două posturi TV diferite transmise în formate diferite să poată fi urmărite în acelaşi timp. Evident, acest lucru creează anumite avantaje, de genul că poţi acumula mai multă informaţie în acelaşi timp. Toate bune şi frumoase, însă numărul de posturi de televiziune transmise digital şi care pot fi recepţionate doar cu o simplă antenă în România deocamdată tinde spre zero. În alte state, chiar vecine României, acest lucru este posibil. Să fie oare din cauză că societăţile de televiziune prin cablu sunt atât de multe şi atât de răspândite încât alte tehnologii pur şi simplu nu mai sunt eficiente? Vom vedea.

Deocamdată, să ne referim la ceea ce există la noi: cablu şi antenă. Am luat şi am pus la lucru tunerele TV „clasice" care au mai apărut între timp la noi. Rezultatul? Aoleu, aoleu. Eh, nu e chiar aşa rău. Din punct de vedere tehnologic, stăm chiar bine, mai ales că toată lumea a început să „înghită" cele mai noi chipset-uri pentru decodare. Ceea ce m-a dezamăgit pe mine în tot acest test a fost partea software. Dacă la ultimul test aproape fiecare model de tuner venea cu un soft personalizat pentru acesta, ei bine, acum parcă toţi şi-au luat-o în cap. Cu excepţia câtorva producători, care încă investesc în programe personalizate, majoritatea au început să folosească aceleaşi aplicaţii ieftine, total neconfigurabile, care merg foarte greu, consumă o grămadă de resurse şi cu ele nici măcar nu poţi prinde toate posturile TV care sunt pe ţeavă. Da, într-adevăr, au un singur lucru bun: arată foarte prietenos, adică până şi stră-străbunica ar şti ce să facă dacă ar apărea pe ecran scris cu litere de-o şchioapă TV sau Radio FM. Să nu cumva să spuneţi că aş avea ceva împotriva lor, dar unele aşa-numite programe de genul Media Center-elor, cum ar fi cele de la CyberLink sau alţii, provoacă mai mulţi nervi decât plăcere. Din toată gaşca de tunere care au fost însoţite cu acest gen de aplicaţii, nici unul nu a atins nici măcar 10% din performanţele sale. Cu alte aplicaţii făcute de alţi programatori vă garantez că există mai multe şanse să vă bucuraţi de capacităţile unui tuner TV modern. Noi am folosit şi trebuie să recunosc că rezultate sunt mult mai spectaculoase.

În această rundă, am luat în considerare doar tunerele TV interne, urmând ca în numerele viitoare să facem o trecere în revistă şi a celor din categoria externe. Aşadar, testele au fost rulate pe un sistem cu un procesor Intel Pentium 4 la 2,8 GHz, cu funcţia de Hyper Threading activată, cu 512 MB de memorie Kingston în mod Dual Channel, un hard disk Western Digital de 200 GB SATA, o placă video ATI Radeo X700 pe PCI Express şi o placă de bază DFI Lan Party. Tunerele TV au fost testate în aceleaşi condiţii şi pentru fiecare model în parte a fost restaurată aceeaşi imagine a sistemului de operare. Programele TV au fost în număr de 64 şi au fost puse la dispoziţie de furnizorul de televiziune prin cablu din Braşov.

■ **BogdanS**

#1 Leadtek **WinFast DV2000**

Supremația celor de la Leadtek pe piața din România este încă de actualitate. În momentul în care producătorul este atent la ce se transmite și prin țărișoara asta, lucrurile nu pot să fie decât bune. Spre deosebire de modelul anterior, acest tuner TV ce poate juca cu succes și rol de placă de captură vine cu unele îmbunătățiri tehnologice. Au făcut un mic upgrade la chipset și au mai șlefuit software-ul pe ici, pe acolo. Indiferent că doriți să îl folosiți pe antenă sau pe cablu, cu acest tuner TV riscul de a pierde vreun post TV din grilă este foarte mic. Tunerul poate fi de folos și celor care mai dețin și o cameră video digitală. Datorită conectorului FireWire inclus, se poate face rapid transferul de conținut de pe cameră pe PC.



LEVEL 94%

Specificații:
Chipset: Conexant Broadcast CX23883-19
Telecomandă: DA
Teletext: DA
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 9,44 Ofertant: Skin Media / Ultra PRO Computers, Preț: 72 EURO (fără TVA)

#2 Leadtek **WinFast TV2000XP Expert**



Specificații:
Chipset: Conexant Broadcast CX23883-39
Telecomandă: DA
Teletext: DA
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 9,31, Ofertant: Skin Media / Sigma Design / Ultra PRO Computers, Preț: 54 EURO (fără TVA)

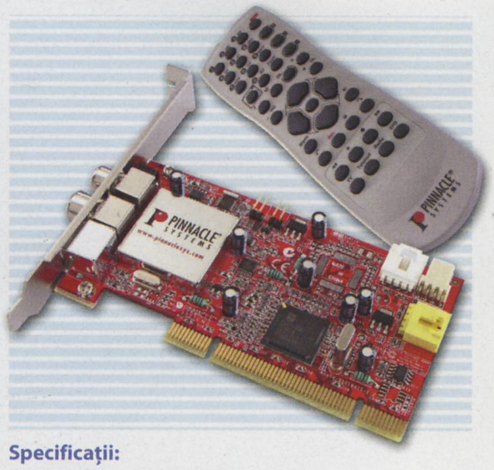
#3 Compro **VideoMate TV Gold II**



Specificații:
Chipset: Philips SAA7134H
Telecomandă: DA
Teletext: DA
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 9,08, Ofertant: Fit Distribution, Preț: N/A

#4 Pinnacle **PCTV 110i**

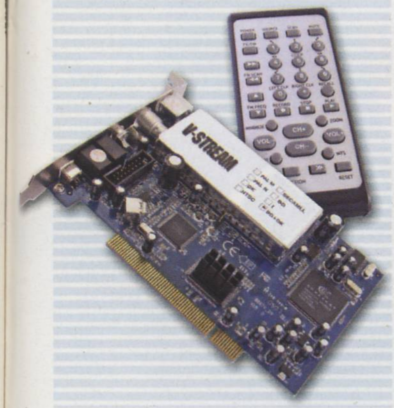


Specificații:
Chipset: Philips SAA7131E
Telecomandă: DA
Teletext: DA
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 8,84, Ofertant: Flamingo Computers, Preț: 55 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4	5	6
Nume	Leadtek WinFast DV 2000	Leadtek WinFast TV2000XP Expert	Compro VideoMate TV Gold II	Pinnacle PCTV 110i	V-Stream Video Magician DV / AV / TV	LifeView FlyTV Platinum
Ofertant	Skin Media, Ultra PRO Computers	Skin Media, Sigma Design Ultra PRO Computers	Fit Distribution	Flamingo Computers	Quartz Computer	Senorg Romania
Telefon	021-3168200 / 031-4022292	021-3168200 / 021-6374910 / 031-4022292	021-2011516	021-2225041	021-3169663	021-2242046
Preț[EUR]	72	54	N/A	55	82	27
Chipset	Conexant Broadcast CX23883-19	Conexant Broadcast CX23883-39	Philips SAA7134HL	Philips SAA7131E	Conexant Broadcast CX23883- 19	Philips SAA7135HL
Teletext	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Recepție Semnal Stereo	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Radio FM	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Sistem Recepție	PAL BG + DK / Secam	PAL BG + DK / Secam	PAL BG + DK / Secam	PAL BG + DK / Secam	PAL BG + DK	PAL BG + DK / Secam
Conectori	S-Video, RCA, Cablu FM, Antena TV, Cablu Audio	S-Video, RCA, Cablu FM, Antena TV, Cablu Audio	S-Video, RCA, Cablu FM, Antena TV	Adaptor S-Video - RCA, Cablu Audio	S-Video, RCA, Cablu FM, Antena TV, Extensie Externa	S-Video, RCA, Cablu FM
Software Adițional	DA	DA	DA	NU	DA	DA
Posturi TV Recepționate	63	63	61	59	43	35
Puncte Suplimentare	4	4	5	5	4	4
Nota Imagine Live	9	9	9	9	8	8
Nota Captură Imagine	9	8	9	9	6	7
Nota Software Vizualizare	10	10	8	9	7	6
Nota Performanță	9.35	9.15	8.65	9	7.25	7.1
Nota Dotare	9.60	9.60	9.87	8.54	9.18	8.96
Nota LEVEL	**9.44**	**9.31**	**9.08**	**8.84**	**7.93**	**7.75**

#5 V-Stream **Video Magician DV / AV / TV**



Specificații:
Chipset: Conexant Broadcast CX23883- 19
Telecomandă: DA
Teletext: DA
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 7,93, Ofertant: Quartz Computers, Preț: 82 EURO (fără TVA)

#6 LifeView **FlyTV Platinum**



Specificații:
Chipset: Philips SAA7135HL
Telecomandă: DA
Teletext: DA
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 7,75, Ofertant: Senorg Romania, Preț: 27 EURO (fără TVA)

#7 Hercules **SmartTV 3**



Specificații:
Chipset: Philips SAA7130HL
Telecomandă: DA
Teletext: DA
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 7,69, Ofertant: Ubi Soft Romania, Preț: 35 EURO (fără TVA)

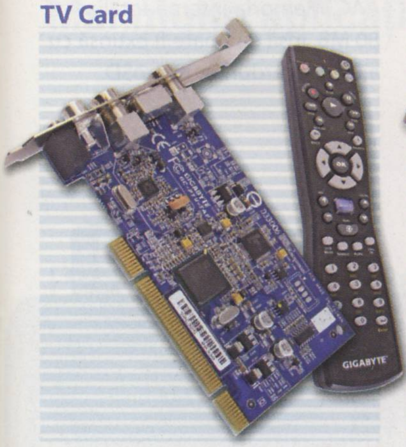
#8 Innovision **InnoDV SmartTV**



Specificații:
Chipset: Philips SAA7130HL
Telecomandă: DA
Teletext: DA
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 7,37, Ofertant: Asbis Romania, Preț: 25 EURO (fără TVA)

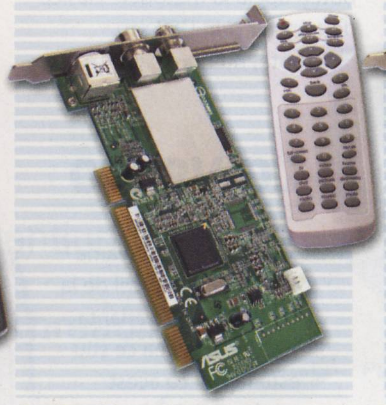
#9 Gigabyte **Theater Hybrid TV Card**



Specificații:
Chipset: Philips SAA7131E
Telecomandă: DA
Teletext: DA
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 6,56, Ofertant: Headline, Preț: 67 EURO (fără TVA)

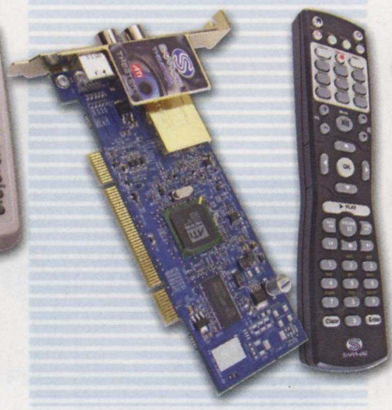
#10 Asus **MyCinema-P7131**



Specificații:
Chipset: Philips SAA7131E
Telecomandă: DA
Teletext: NU
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 6,43, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 39 EURO (fără TVA)

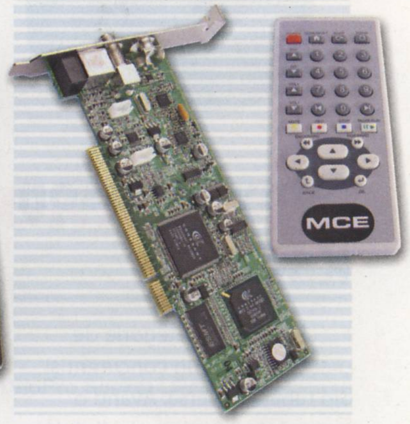
#11 Sapphire **Theatrix**



Specificații:
Chipset: Ati Theather 550 PRO
Telecomandă: DA
Teletext: NU
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 5,46, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: N/A

#12 V-Stream **MCE200 Deluxe**



Specificații:
Chipset: Conexant Broadcast CX23880- 19
Telecomandă: DA
Teletext: NU
Radio FM: DA

Nota LEVEL: 5,42, Ofertant: Quartz Computer, Preț: 55 EURO (fără TVA)

LOC	7	8	9	10	11	12
Nume	Hercules SmartTV 3	Innovision InnoDV SmartTV	Gigabyte Theater Hybrid TV Card	Asus MyCinema-P7131	Sapphire Theatrix	V-Stream MCE200 Deluxe
Ofertant	Ubi Soft Romania	Asbis Romania	Headline	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Quartz Computer
Telefon	0215690600	021-3371099	031-4055836	031-4022292	031-4022292	021-3169663
Preț[EUR]	35	25	67	39	N/A	55
Chipset	Philips SAA7130HL	Philips SAA7130HL	Philips SAA7131E	Philips SAA7131E	Ati Theather 550 PRO	Conexant Broadcast CX23880- 19
Teletext	DA	DA	DA	NU	NU	DA
Recepție Semnal Stereo	NU	NU	DA	DA	DA	DA
Radio FM	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Sistem Recepție	PAL BG + DK / Secam	PAL BG + DK / Secam	PAL BG + DK / Secam	PAL BG + DK	PAL BG + DK	PAL BG + D
Conectori	S-Video, RCA, Cablu FM	S-Video, RCA, Cablu FM	S-Video, RCA, Cablu FM, Antena TV	S-Video, RCA, Cablu FM	S-Video, RCA, Cablu FM	S-Video, RCA, Cablu FM
Software Adițional	DA	DA	DA	DA	NU	DA
Număr Posturi TV Recepționate		30	30	0	17	4 17
Puncte Suplimentare	3	4	2	2	2	2
Nota Imagine Live	8	8	7	8	7	5
Nota Captură Imagine	7	7	7	8	6	4
Nota Software Vizualizare	8	6	4	3	3	3
Nota Performanță	7.8	7.1	5.95	6.25	5.4	4.1
Nota Dotare	7.48	7.88	7.70	6.77	5.56	7.87
Nota LEVEL	**7.69**	**7.37**	**6.56**	**6.43**	**5.46**	**5.42**

Samsung D870



La fel cum au făcut mulţi dintre participanţii la CeBIT, şi Samsung a scos ceva nou pe piaţă cu care să îi lase pe mulţi cu gura căscată. Fiind urmaşul direct al lui D600, noul model D870 nu putea să ia decât numai lucruri bune de la acesta, plus o sumedenie de funcţii îmbunătăţite. Ca de exemplu, camera foto. Cu acest model, cei de la Samsung au ajuns la valoarea de 3,2 megapixeli, de unde şi rezoluţia maximă a unei fotografii, de 2048 x 1536 pixeli. Cu un asemenea „obiectiv", ar fi fost păcat ca un mic flash să lipsească. Un alt element pe care nu foarte multe telefoane mobile obişnuiesc să îl aibă este un mic conector cu ajutorul căruia vi se oferă posibilitatea de a vizualiza filmuleţele sau pozele realizate cu camera încorporată, direct pe un televizor. Bineînţeles, oricând puteţi apela la metodele clasice de transfer prin USB sau Bluetooth, nu numai pentru transferul pozelor, ci şi pentru alimentarea cu melodii MP3 sau AAC. Memoria internă totalizează 80 MB, însă ea poate fi extinsă cu ajutorul cardurilor microSD.

Specificaţii Samsung D870

Reţea:	GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, EDGE
Dimensiuni:	103,5 x 51 x 13 mm
Greutate:	93 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	3,2 MP
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
E-mail:	NU
Bluetooth:	DA
Port infraroşu:	NU
Suport Java:	DA
FM Radio Inclus:	NU
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	–
Talk time:	–

Sony Ericsson K800

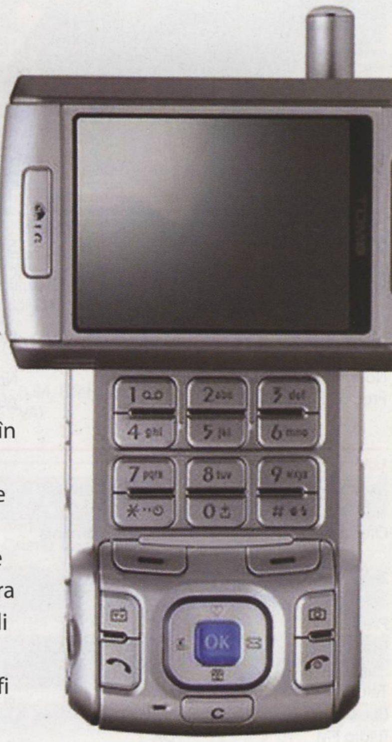
La aceeaşi categorie de greutate avem un concurent şi din tabăra adversă. Având o cameră de 3,2 megapixeli şi doar 64 MB memorie internă, în colţul albastru se află K800. Cel mai nou membru al acestei echipe promite să ofere o sumedenie de victorii, mai ales că dispune de o mulţime de funcţii, aplicaţii preinstalate şi, mai presus de toate, are un ecran imens. Vă daţi seama cum arată filmuleţele sau joculeţele pe acest ecran, iar de fotografii nici nu mai poate fi vorba. Apropo de filmuleţe, dacă vă bate gândul să rulaţi câteva clipuri în format MPEG4, nu aveţi de ce să vă faceţi griji, deoarece acestea pot fi rulate fără probleme pe acest telefon. Atâta timp cât cardurile M2 (micro) vă oferă spaţiu de stocare suficient, nu ar trebui să fiţi îngrijoraţi.



Dimensiune:	105 x 47 x 22 mm
Greutate:	115 g
Display:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 350 de ore
Talk time:	maxim 7 ore

LG V9000

Nu îmi dau seama prin ce minune cei de la LG au ajuns la varianta V9000, dar ceea ce ştiu este faptul că acest telefon vrea să lanseze un nou concept pe piaţă. Sistemul de accesare a tastelor prin rotirea ecranului este o idee destul de bună. Nu pot să spun cum se va manifesta în timp, dar deocamdată lucrurile par să funcţioneze OK. Acest model nu prea pare a fi foarte interesat de fotografie, deoarece camera foto de doar 1,3 megapixeli nu prea mai este de actualitate. Ceea ce poate fi cu adevărat util este playerul pentru fişierele MP3/DAC/MPEG4/AAC+. De asemenea, dispune şi de un mic organizer, numai bun să vă aducă aminte de vreo întâlnire cu prietenii stabilită cu mult timp în urmă.



Dimensiune:	103 x 50 x 24
Greutate:	99 g
Display:	TFT – 256.000 culori, 240 x 230 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1400 mAh
Stand-by:	–
Talk time:	–

BogdanS

LEVEL la CeBIT

Join the vision

LA EDIȚIA DIN ACEST AN a celei mai mari expoziții IT din lume am luat și noi parte și am încercat să luăm pulsul evenimentelor și al noilor tendințe în domeniu direct de la sursă. La fel ca în ultimii 20 de ani, târgul s-a desfășurat în localitatea germană Hanovra și l-a avut ca organizator principal pe Deutsche Messe AG. Ca să vă faceți o idee despre ce ar fi vorba, în acest an au fost nu mai puțin de 6262 de expozanți din 70 de țări, inclusiv România, un număr de peste 480 de mii de vizitatori, la care s-a adăugat un număr impresionant de jurnaliști din toate colțurile lumii. În funcție de domeniul de activitate și de produsele pe care aceștia doreau să le prezinte publicului, expozanții au fost împărțiți în mai multe categorii: business, comunicații, sisteme și echipamente digitale, banking, iar pentru echipamentele excepționale s-a desemnat o locație foarte interesantă: Future Parc. Pe toată perioada târgului, toate sălile de conferințe au fost mai tot timpul utilizate, ceea ce denotă faptul că toată lumea are câte ceva de spus și de prezentat lumii.

De-a lungul vremii, CeBIT-ul și-a dobândit faima de a impune pe piață cele mai noi trenduri. Din ceea ce am observat noi, cea mai mare parte a cererii de piață se referă la comunicații și entertainment. Când cererea e mare, automat apar o sumedenie de companii, începând de la cele consacrate și terminând cu nou-veniții, majoritatea de pe continentul asiatic, doritoare să ofere produse care mai de care mai trăsnite și mai revoluționare. Așadar, am putut observa un nou boom în ceea ce privește telefoanele mobile, tunerele TV hibride, care mai nou tind să recepționeze, pe lângă semnalele TV analogice, și semnale TV transmise digital, o explozie de televizoare LCD sau cu plasmă High Definition cu dimensiuni din ce în ce mai mari, laptopuri cu procesoare multi-core, o nouă generație de receptoare GPS și, de ce nu, noi servicii pentru internauți.

Nici în zona software lucrurile nu au fost chiar liniștite. Evident, concurența a fost mare, însă și câteva realizări din acest sector au rămas în mintea multor vizitatori. De departe, cel mai "vânat" stand a fost al celor de la Microsoft. Cum informațiile de dinaintea târgului în ceea ce privește proiectul Origami au fost foarte puține, evident, era de așteptat ca acesta să fie explicat și arătat pe perioada CeBIT-ului. Ei bine, acest lucru s-a întâmplat și misterul a fost elucidat. Ultra-Mobile PC-ul, cunoscut în popor și sub denumirea de Origami, nu este nimic altceva decât un mini PC cu un sistem de operare mai redus decât cel întâlnit la Tablet PC-uri și cu un suport mai mare pentru aplicații și dispozitive multimedia. Acest Ultra-Mobile PC este realizat în colaborare cu Samsung și, începând cu această lună, va fi disponibil pe piața din Statele Unite.

În acest an, nici gamerii prezenți la eveniment nu au avut de ce să se plictisească. O grămadă de companii din toate sectoarele au scos la rampă fel de fel de lucruri care îți luau ochii și îți „fărâmau", inima cum ar fi seria nouă de plăci video de la NVIDIA într-o configurație nebunească – Quad SLI cu patru plăci grafice 7900 sau o sumedenie de noi dispozitive de la Logitech ori câteva concursuri realizate de diverse companii ce îți puneau la dispoziție adversari extrem de… sexy sau unele dintre cele mai tari echipe din lume la Counter Strike sau Quake.

Din păcate, cortina a fost coborâtă și peste această ediție a CeBIT-ului, concluziile au fost trase și sper ca la ediția din acest an a CERF-ului să fie prezente cât mai multe dintre inovațiile tehnologice prezentate cu mare fast în Germania pentru a fi arătate și publicului din România.

■ **BogdanS**






Consumul exagerat de "motoare"
creează... independență!
ATENȚIE!
UNIVERS MOTO
Preț: 4,95 RON
49.500 ROL
anul III / nr. 3 - martie 2006
Marc Coma, învingător în rallye-raidul Lisabona-Dakar
DRIVE - TEST
APRILIA
RXV 4.5
Drive-test
Drive-test
Yamaha
FZ1/FZ1 Fazer
Suzuki
GSR 600
HARTA DE PE REZERVOR
ÎNTÂLNIREA EUROPEANĂ
HARLEY-DAVIDSON
5 948367 000156 03
fără limite...
Din 20 FEBRUARIE
nr. 03/2006,
la punctele de difuzare
a presei din toată țara
UNIVERS MOTO

Massively Multiplayer Pong

pong.flash-gear.com

Una dintre cele mai demențiale idei pe care le-am văzut puse în practică în ultimul timp. Un „simplu" joc de ping-pong în care doritorii sunt împărțiți în două echipe, direcția pe care o ia „paleta" fiind decisă de toți jucătorii unei echipe.



Thailand Tsunami Then and Now Gallery

www.warshooter.com/blog/admin/thailand-tsunami-then-and-now-gallery-zoriah

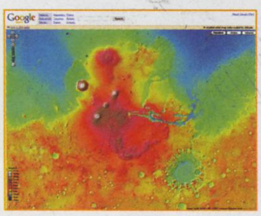
Știm cu toții ororile provocate de tsunami-ul ce a devastat Thailanda. Ce s-a întâmplat însă după aceea? Un fotograf a avut ideea de a se întoarce în Thailanda și de a trage un set de poze din aceleași poziții în care le făcuse cu un an înainte. Rezultatul? O spectaculoasă comparație „Then and Now".



Google Mars

www.google.com/mars

Cum celor de la Google se pare că nu le mai ajunge Pământul, și-au concentrat atenția asupra Planetei Roșii. Astfel, cei care vizitează adresa de mai sus vor putea să analizeze harta planetei Marte, în căutare de semne de viață sau viitoare destinații de vacanță.



Searchscapes: Manhattan

www.searchscapes.net

Un proiect extrem de interesant de arhitectură interactivă ce folosește pagini de web pentru a „construi" zgârie nori. Conceptul este pe cât de simplu, pe atât de impresionant, așa că cei interesați nu ar trebui să-l rateze.



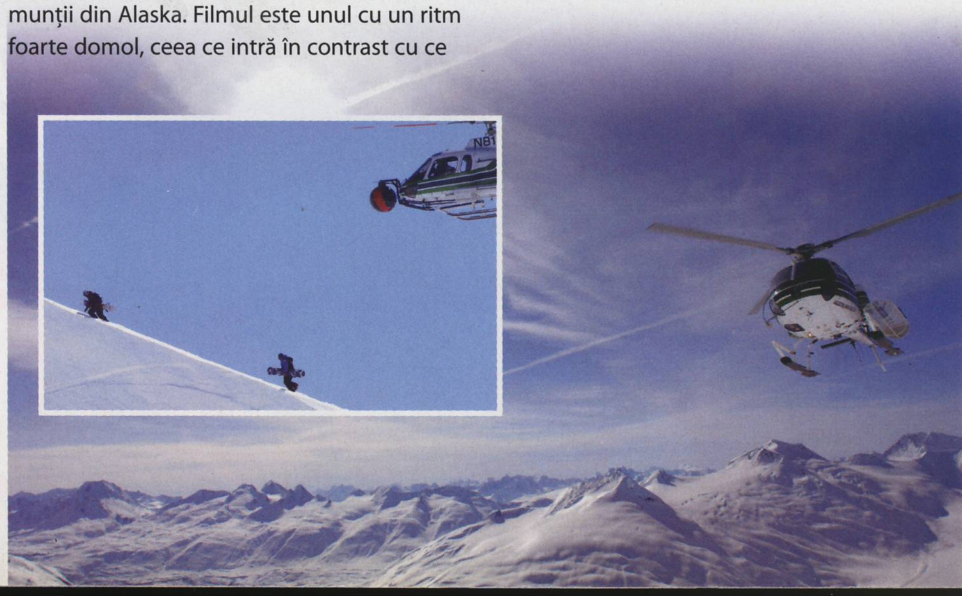


First Descent



Ca să clarific de la început situația, pot să cobor o pârtie cu schiurile, dar nu am pus niciodată piciorul pe o placă. Acestea fiind spuse, mă întreb de ce naiba tocmai eu scriu despre un film dedicat snow-board-ului? Știți și voi că nu trebuie neapărat să fii specialist (sau măcar un mic cunoscător, acolo) al unui sport pentru a te bucura de el. Poate devorați și voi filmele cu trick-uri pe zăpadă, clipurile date pe canalele TV de extreme sau DVD-urile cu diverși nebuni pe plăci, împrumutate de la prieteni. Dar First Descent nu este așa și poate tocmai de aia am ales să scriu despre el aici. În primul rând, dacă vă așteptați să găsiți scheme bolnave și fălci rămase pe un rail în zăpadă, într-un maraton de o oră și jumătate, atunci s-ar putea să fiți dezamăgiți. First Descent este un documentar. Un film ce combină amănunte despre nașterea și evoluția acestui sport cu călătoria a șase boarderi celebri în căutarea unui vârf neatins din Alaska. Shawn Farmer, Terje Haakonsen, Nick Perata, Hannah Teter, Shaun White și Travis Rice sunt legendele vii ale snow-board-ului care se încumetă să pornească în această aventură. Cu vârste cuprinse între 17 și 40 de ani, cei șase dau dovadă de un curaj extraordinar și de un talent ieșit din comun în timp ce se bucură de fenomenalul peisaj oferit de munții din Alaska. Filmul este unul cu un ritm foarte domol, ceea ce intră în contrast cu ce eram până acum obișnuit să văd în filmele dedicate snow-board-ului. „Personajele" principale nu sunt nemaipomenit de fotogenice, departe de a fi perfecți sau obișnuiți cu camera de filmat, însă ajungi să-i admiri sincer pentru pasiunea care îi leagă, maturitatea de care dau dovadă cei mai tineri dintre ei, copilăriile celor mai în vârstă și imensul talent de care dispune fiecare. First Descent, este, de fapt, o declarație de dragoste, spusă fără grabă și dedicată sportului, muntelui și libertății pe care poți să o găsești doar pe o pârtie naturală, necălcată de nimeni înaintea ta. Și pentru asta merită să-l vedeți!

■ Mitza





GRANDMA'S BOY

Grandma's Boy este povestea unui game tester (Allen Covert) în vârstă de 35 de ani, evacuat din apartament şi nevoit să se mute în casa bunicii (Doris Roberts), care locuieşte împreună cu alte două băbăciuni. N-are ochi pentru ele, deşi îşi minte colegii în faţă, pretinzând că în fiecare noapte este maltratat sexual de trei vampe, dar îi



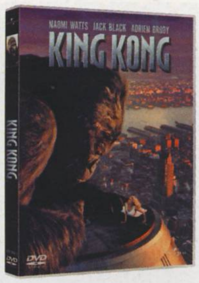


pică cu tronc noua şefă, interpretată de Linda Cardellini, în ale cărei graţii încearcă să intre cu disperare J.P. - un geniul într-ale game designului şi ciudat cu acte în regulă. Cam asta ar fi toată povestea filmului, care nici măcar nu încearcă să pună pe tavă un scenariu bine închegat, delectându-ne în schimb cu tot felul de aiureli, cum ar fi o maimuţă karatistă care bate tot ce mişcă sau scenele de afecţiune dintre un tânăr de 20 de ani şi o pensionară nimfomană.

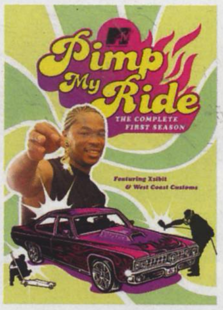
Grandma's Boy este produs de compania lui Adam Sandler şi îl are în rolul principal pe Allen Covert, un actor care se ţine ca scaiul de filmele lui Adam Sandler. Asta nu înseamnă că filmul este nemaipomenit de bun, deşi scenele amuzante ocupă cam juma' din el. Chestiunea e că glumele sunt fie deosebit de amuzante, fie patetice. Doza de umor dus la extrem nu avea, însă, cum să lipsească dintr-un film ce poartă pecetea lui Sandler. Scena cu „gelul de păr" din primele 15 minute ale filmului este cea mai demenţială, rivalizând cu cea din There's Something About Mary, dacă ştiţi la ce mă refer ;). Dar să nu vă aşteptaţi la cine ştie ce, în afară de un film care se hrăneşte cu glumele „scârboase" (vezi tandreţile dintre un puşti şi o babă care-i putea fi bunică) şi scenele stânjenitoare în care se implică adeseori protagoniştii. Dar dacă vă plac jocurile şi vreţi să vedeţi o bucăţică din Demonik condimentată cu umor, atunci filmul ăsta este pentru voi.

■ KiMO

KING KONG (Disc Dublu)



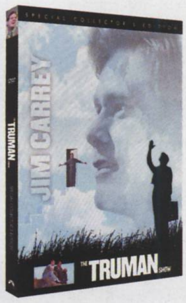
An: 2005
Regie: Peter Jackson
Suport: VHS şi DVD
Genul filmului: Aventură
Cu: Naomi Watts, Jack Black, Adrien Brody, Thomas Kretschmann, Colin Hanks
Un produs: Universal Pictures



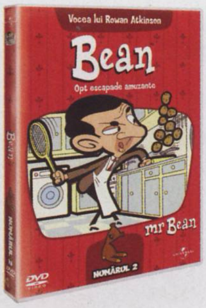
Fă-ţi o maşină cu X-Zibit! Sezonul 1

An: 2004
Regie: Bruce Beresford-Redman Rick Hurvitz
Suport: DVD
Genul filmului: Reality-TV
Cu: Xzibit-Host, 2Shae-Paint & Body-West Coast Customs, Abraham-Wiring-West Coast Customs,
Un produs: Paramount Pictures

Truman Show



An: 1998
Regie: Peter Weir
Suport: DVD
Genul filmului: Comedie Dramă Satiră
Cu: Jim Carrey, Laura Linney, Ed Harris, Noah Emmerich, Natascha McElhone
Un produs: Paramount Pictures



Bean Vol. 2

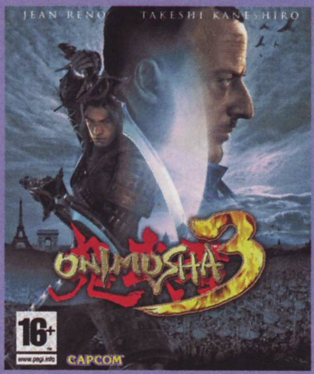
An: 2002
Regie: Claudia Lloyd
Suport: DVD
Genul filmului: Comedie
Un produs: Paramount Pictures

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-203.96.69

UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă jocul Onimusha 3



Din scrierile cărui autor a fost inspirat jocul Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth?

a. Ion Creangă ■

b. Mark Twain ■

c. HP Lovecraft ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 mai 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un volan Enzo Ferrari Force Feedback RW



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth este produs de către?

a. Monolith ■

b. Headfirst Productions ■

c. id Software ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

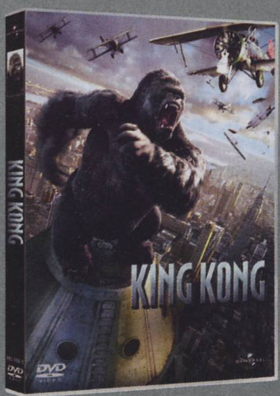
Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 mai 2006.

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul King Kong



Cine este regizorul filmului King Kong?

a. Peter Jackson ■

b. Woody Allen ■

c. Steven Soderbergh ■

Nume, prenume

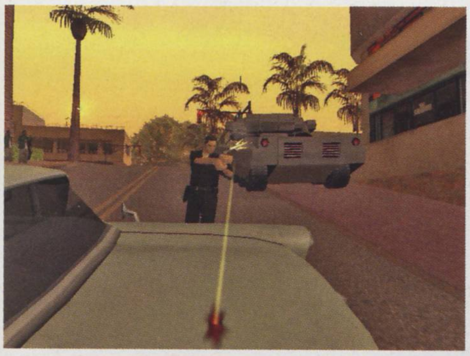
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul King Kong din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 mai 2006.



Teoria glonțului magic în GTA.
Imagine trimisă de Alex Lungu.



Vai, domnilor! Nu aş fi crezut. **Imagine trimisă de Homorodean Alexandru.**



O metodă interesantă de a scăpa de capac.
Imagine primită de la James Bold.



Într-o viață anterioară au făcut înot sincron. **Imagine primită de la Doggy & Infernu.**



Nişte resturi numai bune de o gustare.
Imagine trimisă de Andrei Gheorghe.



Acum înțeleg faza cu "a mânca fotbal pe pâine".
Imagine trimisă de <<$$aADaMM>> (REBORNED).



Nici luptele nu mai sunt ce au fost.
Imagine primită de la Testehan Dan.

Câştigătorul din acest număr este Homorodean Alexandru.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Chatroom



Concluzia după ce am construit chatroom-ul pentru luna asta este că ar trebui să existe o zi a verilor... aşa... cum e ziua mamei, ziua copilului... mai exact, să fie *„Ziua verilor care nu le au cu calculatoarele, dar încearcă"*... desigur, dacă acest nume ar fi prea lung, probabil că ar trebui să ne mulţumim cu *„Ziua vărului"* simplu. Până atunci, chatroom@level.ro. Trimiteţi chestii faine. I'm your biggest fan!!!

■ **Akasha**

The million dollar question(s):

Întrebarea pentru voi este furată de la sign-up-ul din Yahoo şi sună aşa:

What is your favorite past time?

Sper să vă placă şi de abia aştept să văd ce planuri aţi fi avut pentru Epoca de Piatră sau Evul Mediu.

Baftă şi să ne auzim cu bine.

MihaiRoTm



cioLAN

Întotdeauna mi-am dorit să dresez un mamut, aşa că aleg Epoca de Piatră.

KiMO

Epoca de Piatră cu femeile din Evul Mediu, că-s mai bune şi n-ar trebui să alerg cu ciomagul după ele. Vin singure la ciomag.

Rzarectha

Din '80 până ieri. Chiar sunt încântat de lucrurile cu care sunt contemporan, pe de altă parte sunt şi unele aspecte mai puţin plăcute în ale noastre timpuri.

Mitza

Voiam să spun ceva de barul lui Franck, dar apoi mi-am dat seama că am interpretat greşit întrebarea. Ori eu, ori restul... Sau, tot ce se poate, întrebarea în sine este prost pusă. Aşa că m-am decis. În momentul de faţă, my favourite pass time (aşa cum apare şi la Yahoo, cu „s", nu „t") s-ar putea să fie exact întoarcerea în timp. Las zilele de glorie ale străbunilor pe mâna şi ochii altora. Eu mă voi rezuma la a mă întoarce în momentul în care colegii mei s-au decis să răspundă corect la o întrebare pusă greşit şi să le îndrum cuvintele în direcţia care trebuie.

Da. Deci.

Aşadar, după cum observaţi, nu am rezolvat nimic. Ceea ce înseamnă că my favourite pass time nu există, aşa că am să mă conformez şi am să răspund şi eu: undeva în Epoca de Piatră, marcându-mi teritoriul exact în cele patru colţuri ale Europei actuale. Apoi lăsând moştenire pământul urmaşilor mei, dar mai ales unui anume Mihai Sfrijan din România.

Aştept...

Locke

A fost odată ca niciodată... Aşadar, când se potcovea musca cu două sute de potcoave de PVC şi urla în gura mare că e mică pista de aterizare, trăia sub un mal o omidă. Era în cel de-al şaptelea milion de ani al Mamei Omida, tatăl tuturor nevertebratelor de sub mal. Şi omida asta carboniferă era atât de plictisită încât nu ştia ce să mai facă. Faine vremuri...

A fi sau a nu fi gamer II

(... pe larg)

Vi-l mai amintiţi pe vărul D.? Tipul din Braşov, căsătorit şi cu trei fete, care a vrut să se facă gamer vara trecută...? V-aţi amintit. Ei bine, acum câteva zile am primit un telefon cât se poate de simpatic de la sus-amintitul văr. Nu pentru că D. şi-ar fi amintit brusc că exist sau ar fi fost cuprins de un dor inexplicabil de subsemnatul, ci pentru că dragul meu văr de-al doilea avea nouăzeci de minute gratuite la mobil care expirau a doua zi şi, de asemenea, chef de vorbă la ora două noaptea.

Telefonul lui D. a venit într-un moment cât se poate de nepotrivit, mai exact pe când lucram la un program al naibii de complicat, pe care trebuia neapărat să îl termin până dimineaţă. Codul principal fusese scris de colegul meu de birou şi bunul meu prieten Claudiu Sifon, şi, ca de obicei, mustea de bug-uri. Rândul şi eroarea. Lucram de la nouă şi eram cu nervii la pământ. Tocmai meditam la cât de nedreaptă e viaţa şi savuram cu înghiţituri mici a cincea cafea din ultimele trei ore - când m-am trezit că îmi sună celularul.

M-am uitat la numărul apelantului. Privat. Cu alte cuvinte, unul din tipii "mari", pe care nu poţi şi nu e bine să-i ignori. Am dus mobilul la ureche, m-am străduit să abordez un ton cât mai formal şi am răspuns:

- Ştachetă!

- ... Cosmin? întrebă perplex o voce subţire, pe care am recunoscut-o imediat ca aparţinând vărului D. Tu eşti?

- D...? am întrebat, la rândul meu.

- Eu! Nu te bucuri să mă auzi?

Nici vorbă.

- Ba da, cum să nu!

Nu voiam să-mi distrug perspectivele unui nou sejur gratuit la Braşov.

- Ăăă... mi-a fost dor de tine! Ce faci?

- Mi-am luat calculator!

- Ţi-ai luat... ce?

După dezastrul de vara trecută, credeam că D. se lecuise definitiv de calculatoare. Anunţul m-a pocnit deci mai rău ca o măciucă venită în moalele capului.

- Cal-cu-la-tor, repetă rar D. Alo! Se aude?

- Stai uşor, că mă asurzeşti, am spus. Deci, ţi-ai luat calculator... De care?

- Pentium! anunţă mândru vărul D.

- Pentium? am repetat.

Mi-au furat maşina... cred. Nu sunt sigură dacă asta se poate spune c-au făcut. Ştiu sigur c-au luat roata de rezervă, trusa de scule şi hands-free-ul telefonului. Casetofonul l-au lăsat, că oricum era (şi încă e) defect.

Maşina, mai degrabă, au împrumutat-o. Pentru că, spre amuzamentul prietenilor şi mirarea poliţiştilor, au adus-o înapoi şi au parcat-o fix de unde au luat-o. Priceput hoţu' ăsta la parcarea laterală, mai priceput decât mine.

Maşinile furate se vând cu totul sau la piesă, se abandonează, se incendiază, se "treaba-hoţilor-ce", da' nu se aduc, neică, înapoi! Cine a mai pomenit? Poliţia, nu. Motiv să mă măsoare cu neîncredere şi pentru mine să mă întreb dacă nu cumva am visat, că somnambulă nu mă ştiu, iar macul de pe covrigi nu cred să fie atât de nociv. Sau...

Nici hoţii nu mai lucrează ca la carte, nimic nu mai merge cum trebuie în ţara asta, fir-ar să fie!

Adriana



- Da, Pentium! Iarăşi nu se aude?

- Ba te aud foarte bine. Pentium cât?

- Douăzeci şi patru de milioane, plus comisionul pentru instalare. Nu e mult, nu?

- Nu asta am vrut să spun, am oftat. De care Pentium ai? Unu, doi, trei sau patru?

- Păi... unul, câte să am?

Am pufnit în râs. Imediat, m-am înecat cu înghiţitura de cafea pe care avusesem imprudenţa să o iau şi am început să tuşesc violent. "Ah, sfântă naivitate!" mi-am zis, în timp ce D. se lansa într-o descriere entuziastă a calculatorului proaspăt achiziţionat.

- Totul e argintiu! Şi am tastatură şi mouse pe baterii, nu ca la club!

- Optice, deci, am spus.

- Optice? repetă D. Păi...?

- Aşa se numesc, am răspuns.

- De ce?

- De unde să ştiu eu?

- Păi nu tu eşti programator? Nu ar trebui să ştii?

Avea dreptate.

- În fine, am la mouse un beculeţ roşu care clipeşte, să vezi ce mişto face! Mai ales când ascult muzică şi îşi schimbă culoarea! Se face şi verde, şi albastru, şi galben! E pur şi simplu a-do-ra-bil!

Mi-l imaginam deja pe vărul D. ascultând Animal X şi holbându-se la beculeţul de la mouse... Pe monitor, un screensaver text începu să se deruleze leneş. "Dan & Cosmy - Number One!" Probabil, opera colegului meu de apartament, Dan Semilună.

- Şi ştii ce e marfă de tot?

- Ce? am întrebat, tresărind.

- Am jocuri!

„Hopa!" mi-am zis în gând, în timp ce un zâmbet machiavelic mi se strecura pe buze.

- Zău, am spus. Şi cam ce joci mătăluţă?

- Păi, mai ţii minte jocul de astă-vară?

- Care dintre ele? am întrebat.

- Cel cu porcii! Ştii tu, ăia mici şi verzi care se mişcă pe ecran şi se duc unde le spui!

M-am înecat din nou.

- Warcraft...? am întrebat, printre sughiţuri.

- Parcă aşa îi spune... Ştii că am ajuns să explorez toată harta? Dar apoi am rămas fără omuleţi şi mi-au distrus ăia baza... Dar cu zombie e mai marfă, că sar nişte schelete la bătaie pentru tine! Da' tot te omoară până la urmă...

Făceam eforturi eroice să nu izbucnesc în râs.

- Deci... Warcraft, am spus, muşcându-mi buza de jos ca să nu izbucnesc în râs. Altceva...?

- Da, am un joc cu maşini ca ăla pe care îl jucam astă-vară, cel cu poliţia, mai ţii minte?

Cum să nu-mi mai amintesc de Need for Speed: Hot Pursuit II, joc la care D. se descurcase "admirabil", stabilind un adevărat record în materie de crash-uri?

- Sigur, cum să nu, am spus. Ei? Te mai joci?

- Îi trag pe dreapta pe toţi! Mai greu e cu ăia care merg repede, că n-am cum să-i prind din urmă...

Am început să tuşesc violent. Probabil, D. juca cu trafic şi făcea praf taman maşinile care nu trebuie...

- Oricum, barem pe ăsta l-am găsit la magazin. Pe ăla cu protoforme nu l-am mai găsit.

Brusc, mi-a pierit cheful de râs.

- Ai spus cumva - magazin?

- Da, răspunse inocent D. Iar nu se aude?

- Şi... cât ai dat mătăluţă pe... pe Need for... în fine, pe... jocul ăsta?

D. spuse o cifră astronomică. Brusc, am simţit cum îmi vine rău şi m-am lăsat să alunec moale pe podea.

- Şi celălalt... Warcraft... tot din magazin...

- Da, răspunse D. Pe ăla l-am găsit din prima!

Îmi venea să îmi fac hara-kiri cu antena de la celular. Uite cine ajungea să joace jocuri originale, în timp ce noi, gamerii "veterani", ne procuram jocurile în exclusivitate de la piraţi!

- Alo! Alo-o! Mai eşti?

- Mai... sunt, am răspuns. Şi... ce alte jocuri ai mai găsit?

- Păi stai să mă uit. Am unul, Blood Rayne, dar nu l-am desfăcut încă, deşi arată mişto, dup-aia altul, Defiance, nici pe ăsta nu l-am desfăcut...

Rămăsesem fără glas.

- Hai că trebuie să plec, spuse vesel D. Mai am optzeci de minute şi trebuie s-o sun pe mama. În vacanţă, să vii pe la noi, da? Ceau!

Înainte să apuc să răspund, D. închisese. Năuc, m-am holbat câteva minute la celular. D., un calculator nou-nouţ şi cel puţin o jumătate de duzină de jocuri originale. Era o combinaţie pe care mintea mea refuza să o accepte. "În vacanţă să vii pe la noi", îmi spusese D. Ei bine, aveam de gând să ajung în Braşov mai devreme de luna decembrie. Mult mai devreme. Chiar a doua zi, urma să cer un concediu medical de două săptămâni...

Până atunci însă, aveam un program de terminat. M-am aşezat cu un oftat în faţa calculatorului, şi am apăsat Enter cu un gest reflex.

/ Please type your password. /

Parolă!?

- Dane!! am răcnit din toate puterile, uitând pe moment de vărul D. şi de toate celelalte şi simţind cum tensiunea îmi creşte ameninţător de mult. Care naiba e parola?!

THE EVER-LOVING END

Buttoyash

LEVEL 04/06 — **talon de comandă**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL VISTA GRATIS	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		NOU!!
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL februarie-martie 2006	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL PC TUNING	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit ... în data de ... mandatul poştal / ordinul de plată nr. ...

Dacă aveţi probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteţi un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 04/06 — **talon de abonament**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preţ revistă cu CD/DVD	Preţ abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei noi/ (810.000 lei)~~	50 lei noi/ (500.000 lei)
12 luni	~~162 lei noi/ (1.620.000 lei)~~	90 lei noi/ (900.000 lei)

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit ... în data de ... mandatul poştal / ordinul de plată nr. ...

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

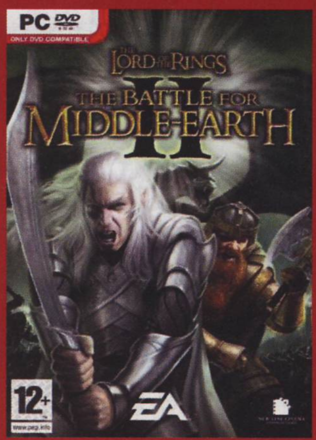
Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ŞI best distribution



Câştigă jocul The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

De către cine este distribuit jocul The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II ?

a. Electronic Arts ☐
b. Activision ☐
c. Sierra ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 mai 2006.

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro





Posibilități nelimitate.

Oferiți familiei dumneavoastră posibilități noi și mai bune de a învăța, de a comunica și de a se distra cu **Sistemele POINT** bazate pe procesoare **Intel® Pentium® 4 cu tehnologie HT**.

POINT HD

Procesor	**Intel® Pentium® 4 630 (3GHz)**	Placă de sunet	**On board - suport 6 canale**
Memorie RAM	**512MB DDR 400**	Rețea	**On board - 10/100 Mbps**
Placă de bază	**PM8M2-V**	Carcasă	**CASE MIDDLE ATX 400W**
Hard-disk	**HDD 80.0 GB 7200 rpm 8MB**	Tastatură	**Multimedia**
Unitate optică	**DVD±RW Dual Layer**	Mouse	**Optic**
Placă grafică	**On board**	Altele	**Card Reader**

RON - 1.999 lei - 56 lei/lună ROL - 19.990.000 lei - 560.000 lei/lună

POINT TX

Procesor	**Intel® Pentium® 4 640 (3.2GHz)**	Placă de sunet	**On board - suport 6 canale**
Memorie RAM	**1G DDR 400 (2*512)MB**	Rețea	**On board - 10/100 Mbps**
Placă de bază	**MB 915P COMBO2-F**	Carcasă	**CASE MIDDLE ATX 400W**
Unitate Floppy	**FDD 3.5" 1.44MB**	Tastatură	**Multimedia**
Hard-disk	**HDD 200.0 GB SATA**	Mouse	**Optic**
Unitate optică	**DVD±RW Dual Layer**	Altele	**Card Reader**
Placă grafică	**NX6600-VTD256EH**		

RON - 3.499 lei - 98 lei/lună ROL - 34.990.000 lei - 980.000 lei/lună

POINT MX

Procesor	**Intel® Pentium® 4 630 (3GHz)**	Placă grafică	**FX5200-TD128LF**
Memorie RAM	**512MB DDR 400**	Placă de sunet	**On board - suport 6 canale**
Placă de bază	**PM8M2-V**	Rețea	**On board - 10/100 Mbps**
Unitate Floppy	**FDD 3.5" 1.44MB**	Carcasă	**CASE MIDDLE ATX 400W**
Hard-disk	**HDD 160.0 GB 7200 rpm 8MB**	Tastatură	**Multimedia**
Unitate optică	**DVD±RW Dual Layer**	Mouse	**Optic**
		Altele	**Card Reader**

RON - 2.499 lei - 70 lei/lună ROL - 24.990.000 lei - 700.000 lei/lună

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro
Livrare gratuită la comenzile on-line

DAE - Credit în lei, cu DAE de 16,72%, pentru o perioadă de 48 de luni. Ratele precizate în lei conțin TVA.

intel
Pentium® 4 HT
inside™